

PSM
Revista PlayStation 100% independiente
MC
Nº12
450 pts
2,70 euros
PSM
Revista PlayStation
DINO CRISIS
Cuadernos de tácticas
¡¡GRATIS!! CUADERNO DE TACTICAS DINO CRISIS
PLAYSTATION 2000
Preguntamos a las compañías:
- ¿Quien prepara juegos para PS2?
- ¿Qué pasa con Nintendo y Sega?
- ¿Morirá PlayStation 1?
¡Os sorprenderán sus respuestas...!
INCUBADORA
¡¡Gran Turismo 2!!
Fear Effect
Saga Frontier 2...
A EXAMEN
Ace Combat 3
Music 2000
Medal of Honor
NBA Live 2000...



Número 12 29 de Febrero 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: David de la Escalera,
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martin, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas (IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA.
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

¿Y después... que?

Pues mucho más de lo que podríamos llegar a imaginar. Pensábamos que después de la avalancha de títulos aprovechando la época navideña, en este mes de Febrero nos iba a tocar sufrir una pertinaz sequía; nada más lejos de la realidad. En este número nos hemos tenido que plantear seriamente la posibilidad de ampliar el número de páginas de la revista porque casi no nos iban a caber todos los análisis y previews de los juegos que hemos recibido en la redacción; de hecho algunos de ellos los hemos tenido que dejar para el próximo. Aunque esto suponga para nosotros mucho más curro de lo normal, estamos encantados con el buen momento de salud que sigue disfrutando nuestro mundillo, que cada vez es menos "illo" y más "azo". Las últimas cifras que tenemos hablan de más de 70 millones de usuarios de Playstation en todo el mundo y eso no lo soñaba ni el más optimista cuando se lanzó la gris al mercado. Cada vez somos más y mejores; como ocurre con los juegos. Si no, echa un vistazo a títulos que ya casi están en la calle como Gran Turismo 2, y si ese juego no es bueno me como la revista. Estamos alucinando con la cantidad y, sobre todo, con la calidad de los juegos que están apareciendo para la supuestamente "muerta" Play 1, como algún que otro "desinformado" se ha atrevido a opinar. Si echáis un vistazo a las notas de los juegos que hemos analizado en este número, podréis comprobar que abundan los "nueves" más que en ningún otro, y no es porque nos hayamos vuelto locos regalando notas, porque ya sabéis que en PSM nos gusta ser muy críticos con los juegos y no regalamos ni una décima (no están los tiempos para ir regalando precisamente). Aún así, todavía se sigue colando alguna que otra basurilla que, por supuesto, se lleva un buen rapapolvo por nuestra parte.

Por otro lado quiero poner en vuestro conocimiento la gran labor que ha hecho nuestro nuevo Redactor Jefe, el tío David, en su primera PSM. Menudo marrón le ha tocado al pobre con este número, que es el más cargado de juegos e información que hemos publicado hasta la fecha. Ha sido una dura prueba que ha superado con éxito (bueno, así se acostumbra je, je... es broma)

Ah, una novedad importante; a partir del próximo número os podréis dirigir a la sección "PSM Responde", además de con vuestras cartas, a través de una dirección de E-Mail que hemos creado para ello: psmresponde@mixmail.com. Eso sí, recordad que los dibujos debéis seguir enviándolos por correo ordinario como siempre. Esperamos con estos y otros cambios que tenemos preparados, conseguir llevar la revista cada vez a un nivel de calidad más alto. Vosotros no os merecéis menos...y nosotros tampoco, por supuesto.

Hasta el próximo mes consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras.

Alberto Minaya
Director







Gran Turismo 2 ► pg. 32◄



La espera se nos ha hecho larga, más bien eterna, pero ya se pueden contar con los dedos los días que quedan para que salga el juego de coches más impresionante que jamás hayas podido imaginar para la gris.

Más de 600 coches, más de 200 pruebas, carreras en tierra un disco para el modo arcade y otro para el modo GT, y la luna...

Medal of Honor

► pg. 52◄



Estamos en la segunda guerra mundial, eres un comando del bando aliado que tiene que infiltrarse tras las líneas alemanas para cumplir misiones de vital importancia en el desarrollo de la guerra. Basado en misiones y escenarios reales de aquella época presentamos un juego que sin hacer mucho ruido posiblemente se convierta en uno de los mejores del año. Si te gustó Syphon Filter no debes perderte esta maravilla de Electronic Arts.

Grand Theft Auto 2



► pg.55◄

Los malotes han vuelto a la PlayStation. Ahora deberás elegir en que banda quieres cometer tus fechorías. Además de la bofia tendrás que tener cuidado con las bandas enemigas. Comentarios desternillantes, música enrollada, la ciudad es tuya.

LA PORTADA DE ESTE MES



Cada mes, tratamos de reflejar en nuestra portada una imagen que defina de alguna manera el estado actual del mercado con la ayuda de uno de los mejores ilustradores del momento. Este mes, nos ha alegrado trabajar con uno de nuestros favoritos, Arthur Adams. Art ya hizo la portada de nuestro primer número y tiene la costumbre de ilustrar una al año. Estamos hablando de un dibujante que ha hecho de todo en esto de los cómics, desde La Patrulla X hasta sus propias creaciones, Monkeyman and O'Brian, que ya hemos tenido ocasión de ver en nuestro país.

Queríamos que Jin estuviera al frente y en una postura autoritaria. Aquí le vemos flexionando sus músculos y dominando la imagen, pero no tan autoritario.

En este boceto conseguimos que estuviera autoritario. Jin en cabeza los nuevos juegos del nuevo milenio. Le acompañan Abe, Ai Fukumi y el misterioso "tipo de Bouncer".

Avalon Studios se encarga de añadirle el color y ya tenemos otra clásica portada de PSM.

Eagle One ► pg.58◄

Infogrames nos sorprende con un arcade de vuelo en el que manejaremos uno de los aviones más extraños y versátiles del muindo: el Harrier. El ejercito terrorista del nuevo milenio se ha hecho con armamento en el mercado negro ruso y amenaza la libertad del pueblo americano (poned la música de barras y estrellas para dar ambiente) y eso no se puede permitir. Conviértete en un marine pilotando este pájaro y salva a los pobrecitos yanquis.

Sumario




MONITOR — PG. 6

Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. PSM os desvela las primeras sorpresas del milenio para nuestra consola. Seguimos con la cuenta atrás del lanzamiento de PS2, no te pierdas las últimas noticias.

PLAYSTATION 2000 — PG. 16



Hemos hablado con los representantes de las principales compañías de desarrollo para conocer su opinión sobre cómo va a evolucionar el mercado este año.

INCUBADORA — PG. 31




La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.

A EXAMEN — PG. 41

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.

PERIFERICOS — PG. 69

Este mes analizamos tres extraños mandos: el Airplay Wireless y el Double Shock con y sin efecto Tilt.

TRUCOS — PG. 70

La sección favorita de los tramposetes. Si estás atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo.

PSM RESPONDE — PG. 76

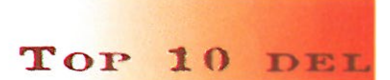
Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com

ESCAPARATE — PG. 88



¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.

TOP 10 DEL AÑO — PG. 24



And the winner is... No te lo pierdas, después de muchas peleas en la redacción (algunas sangrientas) aquí tienes los que en PSM consideramos son los 10 mejores juegos del año.



Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Evil Dead: ¡El Juego!

Ash regresa dispuesto a patearle el culo a unos cuantos zombies... ¡con tu ayuda!

La serie de películas, dirigidas todas ellas por Sam Raimi, que arrancó con *Posesión Infernal* es una de las más sangrientas y alocadas que han pasado alguna vez por nuestras pantallas. La curiosa y acertada mezcla de acción, horror y humor cuenta con toda una legión de aficionados que llevan ya años rabiando por una versión en videojuego de las aventuras y desventuras de su protagonista, Ash, así que no supone una especial sorpresa que al fin alguien se haya decidido a complacerlos, y va a ser precisamente THQ la encargada de ello.

Desarrollado por Heavy Iron Studios, que incluye a miembros del equipo responsable de *Parasite Eve* de Square, *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* contará con personajes poligonales, entornos generados con animación y una historia de acción/aventura que sin duda resultará familiar a los aficionados a Resident Evil y otros juegos de su estilo.

Centrándose en las continuas aventuras del hosco Ash, armado, como no podía ser de otro modo, con su ya famosa motosierra, THQ promete que el juego incluirá escenarios familiares (como la cabaña de los bosques de la propia Posesión Infernal) así como elementos de la historia (el mismísimo libro de los muertos, el gran Necronomicón) de las dos primeras películas, entremezclados con entornos y personajes completamente nuevos, creados expresamente para esta aventura.

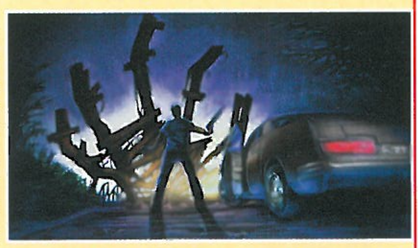
Sin embargo, lo que quizá sea la noticia más alucinante de todas para sus fans, es que Bruce Campbell en persona, el actor que interpretó a Ash en las tres películas (a quien hemos podido ver en otras series de televisión como *Xena, la Princesa Guerrera* o *Brisco County, Jr.*), prestará sus grandes dotes como actor para poner voz a nuestro protagonista también en el juego. Ahora queremos saber qué va a pasar con la edición española del juego, y si se respetará su voz o harán algún doblaje extraño. En fin, os mantendremos informados.

El lanzamiento de *Evil Dead: Ashes 2 Ashes* está programado para el próximo otoño; además, por si esto fuera poco, en caso de que la cosa funcione, y desde aquí esperamos que así sea, THQ se ha hecho con los derechos para seguir produciendo durante los próximos cinco años más juegos basados en estas divertidísimas películas, de auténtico culto entre los aficionados al gore independiente de bajísimo presupuesto. ¿Cómo suena eso de Posesión Infernal en la PlayStation 2? Suponemos que ya os podréis oler lo que se está cociendo en THQ...

▼ **Aquí tenéis a Ash, tal y como aparecía en la carátula de El Ejército de las Tinieblas, la tercera película de la serie de Evil Dead, encarnado por el actor Bruce Campbell**



Aquí tenéis un pequeño boceto del diseño conceptual que el equipo de Heavy Iron Studios ha preparado para el personaje central de la saga: Ash. ¡Larga vida al rey, pequeños!



▲ **En una escena sacada casi directamente de la segunda película de la serie, Ash contempla con horror cómo una fuerza maligna destruye el único puente que permite salir del bosque encantado.**



◀ **Algunos de los fondos tienen un cierto toque espectral y tétrico, muy al estilo de las películas de horror de los años 30.**



▲ **Evil Dead: Ashes 2 Ashes combinará los personajes poligonales y completamente animados, y los fondos renderizados similares a los del juego Fear Effect de Eidos.**

Las sorpresas de Sony para el nuevo milenio

SCEA anuncia sus primeros lanzamientos para el año 2.000

No parece que vayamos a tener que preocuparnos por cómo vamos a pasar las frías noches de invierno (siempre que no contemos con compañías más agradables, claro), ya que Sony lo tiene todo previsto para empezar el nuevo año con buen pie, y SCEA ya ha anunciado sus tres primeros juegos del año, aunque realmente, en lo que a nosotros respecta, podría decirse que son sólo dos, pues su gran sorpresa era el lanzamiento, para el mercado norteamericano, del mega-popular Colin McRae Rally. Al menos ese consuelo nos queda en nuestro país, al tratarse de un juego de Infogrames, una casa francesa, aquí hace ya mucho que hemos podido disfrutar con este magnífico juego, mientras que allí han tenido que esperar hasta el 15 de Febrero 2.000 para catarlo.

Otro de sus lanzamientos, éste estaba previsto para el 18 de Enero, es el Tomba! 2, que aquí saldrá más adelante y con otro nombre, Tombi 2. Para terminar, el último de los tres será el Everybody`s Golf 2, previsto para más adelante.

Tombi puede disfrazarse para adoptar el aspecto de distintos animales, lo que le confiere distintos poderes especiales.

Aquí ya lo tenemos más que visto, pero los americanos van a poder comprobar por fin por qué ha tenido tanto éxito en Europa.

En el E3 tuvimos ocasión de ver las primeras imágenes del Tombi 2, y dentro de poco podremos verlo entero.



Sabíamos que tarde o temprano tenía que pasar, ya está en camino la secuela del sorprendente juego de golf de Sony Everybody`s Golf.

NOTAS

Ahí van unos cuantos comentarios de interés, que incluyen la información más actualizada de que disponemos sobre todo lo referente a la PlayStation.

3DO ha decidido expandir aún más su negocio en el mercado de las consolas anunciando que su antiguo título exclusivo para Nintendo 64, *Battle Tanx: Global Assault*, va a ser reconvertido para PlayStation. En estos momentos poco más os podemos decir, pero parece que la versión de PSX contará con varias modalidades nuevas y mejoras.

En otro importante paso adelante para la compañía, Sony se ha asociado con Sun Microsystems en un intento de crear nuevas tecnologías que permitan a los futuros productos de la casa, como, claro está, la propia PlayStation2, acceder a Internet a velocidades muy elevadas. Este equipo tiene pinta de ser muy prometedor y debería servir para hacer que los juegos de consola multijugador a gran escala sean una realidad en un plazo de tiempo relativamente corto.

Por fin se han confirmado los rumores y Acclaim ha anunciado oficialmente que ha adquirido los derechos de juego de *Extreme Championship Wrestling (ECW)*. La compañía no piensa desvelar mucho más por el momento pero parece que el primer título de ECW verá la luz en algún momento a finales del presente año y utilizará una versión mejorada del motor del *WWF Attitude*.

Para gran decepción de todos los aficionados a los juegos de rol de todo el mundo, el esperadísimo *Millennium Event* de Square va a sufrir unos cuantos retrasos hasta que llegue a nuestro país. Aunque su lanzamiento, en principio, estaba previsto para hace ya unos meses en EE.UU., Square ha decidido esperar hasta que pueda organizar sus planes de futuro y vea qué títulos desarrollar para PSX y PS2. Uno de esos títulos cuyo futuro queda pendiente es otro de los favoritos de los adictos al rol, *Final Fantasy IX*.

Antes incluso del lanzamiento de sus dos títulos basados en conocidas series de cómic americano, *Spider-Man* y *X-Men*, Activision ha dejado entrever que otros cuantos superhéroes famosos de Marvel podrían acabar abriéndose paso hasta la PlayStation. Parece ser que otro juego, de nuevo con los *X-Men* como protagonistas, se encuentra en su fase de planificación.

SCEI Vende PlayStation2 a Través de Internet

¡Ya podéis ir preparando esas tarjetas de crédito!

Sony Computer Entertainment ha anunciado sus planes de vender su nueva consola a través de un sitio web japonés especial a partir del momento en que se produzca el lanzamiento de la misma en ese país, el 4 de Marzo. Todavía no se ha dicho nada sobre si habrá algún tipo de condición específica por comprar la máquina a través de su web de comercio electrónico, además del hecho de tratar de evitar las tremendas colas que es de suponer que se producirán, colapsando todo el distrito de Akihabara de Tokio en esa fecha fundamental. Si la iniciativa consigue obtener el éxito esperado, no nos cabe duda que SCEA ofrecerá un servicio similar a los navegantes del resto del mundo cuando les llegue el turno de disfrutar con la nueva maravilla de Sony.

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

La Fantasía Definitiva de Square

Final Fantasy. Son dos palabras que están condenadas a surgir en cualquier conversación que se entable sobre PlayStation2. Pero cuando se trata de los últimos rumores que radio macuto anda esparciendo sobre la serie de juegos de rol estrella de Square, suelen ir seguidos de un número IX.

De hecho, los últimos rumores referentes a *Final Fantasy* en PS2 puede que cojan a más de un aficionado por sorpresa, aunque sin duda servirán para que se refleje en su rostro una sonrisa de satisfacción. Veréis, los cotilleos procedentes de Japón parecen sugerir que Square está a punto de anunciar una nueva recopilación de *Final Fantasy*, esta vez para PS2, que incluirá todos los juegos de la serie publicados hasta la fecha. Eso es, ¡todo!, desde el Final Fantasy original para la NES hasta el Final Fantasy VIII de PlayStation.

Según ese mismo rumor, esta nueva recopilación es uno de los cinco proyectos para PS2 aún por anunciar que se descubrirán en el Millennium Event de Square en Japón, y podrían llegar a ocupar hasta dos discos DVD-Rom. ¿Por qué tanto espacio? Porque parece ser que el lote incluirá impecables escenas cinemáticas con calidad DVD para cada uno de los juegos, sin olvidar, claro está, un sinnúmero de gráficos, música y unos cuantos extras más.

Se rumorea que la colección estará lista para su lanzamiento a finales del 2000 y marcará una especie de 'hito' para la serie antes de internarse en nuevos territorios con *Final Fantasy IX*.

▶ Los incondicionales de Square de todo el mundo podrían ver satisfecho el que sería, sin lugar a dudas, uno de sus mayores deseos en PS2: una recopilación completa de toda la serie FF, con su música, y arte, en DVD-ROM.

Enix Prepara Lanzamientos para USA

La importante casa japonesa de desarrollo Enix acaba de abrir oficialmente sus nuevas oficinas en Estados Unidos, y, aunque la compañía todavía está pendiente de anunciar sus planes para esta nueva filial, ya se han desatado de forma descontrolada todo tipo de especulaciones sobre cuáles podrían ser éstos.

Se espera que una de sus primeras tareas consistirá en traducir y distribuir la versión norteamericana de su esperadísimo juego de rol Dragon Quest VII en algún momento del presente año. Tras eso, hay bastantes posibilidades de que le sigan Bust-A-Groove 2 y dos de los juegos de la casa para PlayStation2, Star Ocean 3 y la continuación del anterior, Bust-A-Groove 3. Para más información sobre los futuros planes de Enix, no os perdáis esta sección en próximos números.

Namco ¿exclusivo para PlayStation?

Si eres uno de los muchos aficionados a los juegos de Namco, parece que la PlayStation seguirá siendo el primer, si no el único, lugar al que acudir para encontrarlos. Un nuevo rumor que se está extendiendo desde Japón parece apuntar en esa dirección, diciendo que el desarrollador, mejor conocido por títulos como Tekken, SoulEdge o Ridge Racer pretende concentrar todos sus esfuerzos en el software para PlayStation y PlayStation2 para un futuro próximo, lo que supondrá un cambio de todos sus títulos en desarrollo para Dreamcast, reconvirtiéndolos a PS2.

Se dice que esta hipotética lista incluiría juegos como la secuela en 3-D de Splatterhouse, que se rumoreaba que estaba en desarrollo para la consola de Sega, así como ciertos títulos desarrollados en Norteamérica que todavía estaban pendientes de ser anunciados. ¿Para cuándo la conversión de SoulCalibur a PS2?

Splatterhouse es sólo uno de los juegos que se suponía destinado para Dreamcast, pero que ahora se espera, en su lugar, que acabe reconvertido en un producto para PlayStation2.

Metal Gear Metropolis

Puede que todavía falte mucho para que nos llegue el próximo título de la serie Metal Gear, pero eso ciertamente no supone ningún obstáculo para que surja de cuando en cuando cierta información sobre el mismo. Los últimos detalles que nos han llegado tienen que ver con el entorno en que se va a desarrollar y unos cuantos detalles nuevos sobre el manejo y funcionamiento del juego. Parece ser que Metal Gear Solid 2 (a falta de otro título más adecuado) estará ambientado en la ciudad de Nueva York y, en esta ocasión, permitirá a los jugadores controlar a Snake y a otro personaje aún sin anunciar. Antes de que os surjan ideas extrañas sobre un simple juego al más puro estilo Die Hard dentro de un rascacielos, también deberíais saber que la acción del juego se desarrollará evidentemente en numerosos lugares de la ciudad y no simplemente dentro de un único edificio.

Según otros rumores, ciertas fuentes de Japón informan que el creador de la serie, Hideo Kojima, ya ha terminado de contratar al nuevo personal artístico para la secuela tras hacer pasar a los posibles candidatos por unas pruebas increíblemente rigurosas de sus habilidades. Esperemos que eso dé como resultado unos personajes y entornos aún mejores que los anteriores, que hagan un uso realmente bueno de las capacidades de la PlayStation2.



Solid Snake no tendrá que ir solo en su próxima aventura, que, según se dice, tendrá lugar en Nueva York, pero ¿quién será su acompañante?

CUENTA ATRÁS A LA PLAYSTATION 2



Bienvenidos a nuestra sección más emocionante, en la que, mes tras mes, os contamos las últimas novedades referentes al próximo sistema de Sony. ¡Ésta es la principal fuente de información sobre PS2!

Noticias Frescas

¡Lo último sobre el sistema más esperado!

En USA las tiendas ya empiezan a aceptar pre-pedidos de la PlayStation2

Sí, habéis leído bien, los americanos ya pueden encargar su nueva consola, ¡aunque no la vayan a recibir hasta septiembre! Algunas de las grandes cadenas de tiendas empezaron a aceptar pedidos independientemente en cada uno de sus centros y los resultados fueron tan impresionantes que otros han ido siguiendo su ejemplo, hasta el punto de que ya casi todos lo hacen. El interés que ha despertado es tal, que parece que el sistema de Sony tiene todas las papeletas para batir todos los récords anteriores de ventas en el momento de su lanzamiento. Además, estos pre-pedidos deberían servir a Sony para hacerse una idea de las unidades que necesitará fabricar para poder hacer frente a semejante demanda, e ir tomando nota para el lanzamiento europeo. Aunque todavía no se sabe el precio definitivo que tendrá en Norteamérica, muchos de los vendedores afirman haber recibido indicaciones de que costará, a lo sumo, 299 dólares, o sea, en torno a las 47.000 pesetas, lo cual nos parece bastante bien.

Driver 3 para PS2 en preparación

Reflections, el equipo que desarrolló el original *Driver*, que tanto éxito tuvo, está trabajando a toda máquina no sólo en una secuela, sino en dos. *Driver 2* llegará en algún momento de este mismo año para la PS1, mientras que *Driver 3* debería salir en algún momento a finales del verano, o ya en otoño, para la PS2.

El nuevo Metal Gear, para PS2

Konami ha estado trabajando muy duro tratando de organizar un equipo de artistas de todo el mundo para que trabajen nada menos que en *Metal Gear Solid 2* para la próxima PlayStation. Como comentario aparte, decir que Hideo Kojima, la cabeza pensante creadora la serie, ha afirmado que, al menos por el momento, no va a aparecer ningún tipo de juego de *Metal Gear* en ninguna otra plataforma de juego que no sea la propia PlayStation2, ni siquiera para PC.

¿Gauntlet Legends para PS2?

Mientras los planes para la versión de PlayStation de *Gauntlet Legends* han quedado por el momento un poco en el aire, parece que una versión mejorada del juego es indiscutible para PS2. En un reciente anuncio publicado por Atari Games, se ofrecía un puesto "para un programador que vuelque el título de arcade (*Gauntlet Legends*, naturalmente) a la PlayStation2.

Un anuncio que confirma nuevo juego de rol para PS2

Stormfront, también ha puesto un anuncio para nuevos desarrollos en PlayStation2: "Estamos ampliando nuestra plantilla y buscamos Programadores Senior para nuestro juego de rol para PS2. En general, la persona que se encargue de esta labor será responsable de la lógica de juego de alto nivel o la Inteligencia Artificial y otras partes del código intermedio. Estamos buscando una persona con un gran talento que pueda desempeñar un papel fundamental en la creación de este excepcional título". Es bastante probable que el juego de rol que se menciona esté basado en el archi-conocido entorno *Advanced Dungeons & Dragons*, quizá el mismo *Pool of Radiance 2* que la compañía está desarrollando actualmente para PC, continuación del que salió publicado hace ya tantos años.
También se dice que Stormfront está trabajando en título de carreras. En el pasado, la compañía ha trabajado en los productos de NASCAR para Electronic Arts, pero para la PS2 se comenta que está pensando en una nueva franquicia de carreras.

Ya existe un proyecto de Star Wars para PS2

Según los últimos rumores LucasArts estaría trabajando en dos futuros lanzamientos para PlayStation2, uno de los cuales dicen que cuenta con "personajes de una galaxia muy, muy lejana". Junto a este juego de *La Guerra de las Galaxias*, la lista de títulos de Lucas para PS2 incluye otro desarrollo de Paradox Entertainment, que produjeron *Wu Tang Clan*. Su proyecto se basa en unos juguetes clásicos en Norteamérica, los *Rock'em-Sock'em Robots*.

Koei: Dos nuevos títulos previstos para PS2

Koei se encuentra trabajando en estos momentos en dos nuevos proyectos secretos que se unirán al ya anunciado Kessen en su línea de PlayStation2. Aunque todavía no disponemos de ninguna información oficial sobre estos dos juegos, ya han llegado a nuestros oídos ciertos rumores. Uno de los títulos podría estar más orientado al género de acción, ambientado en el mismo tipo de entorno que Kessen. Controlarías a un soldado que se encontraría en medio de una enorme batalla. Si este rumor termina por confirmarse como cierto, podría resultar de lo más interesante.

Un Placer para la Vista

La Super-Pantalla de PS2 del Mes



Street Fighter EX3 de Capcom

Nuevos Periféricos para PS2

¡Juega con tus nuevos títulos de PS2 con estilo!

No han tardado mucho tiempo en empezar a aparecer los primeros extras para la nueva consola. En primer lugar tenemos el Sistema de Sonido DiMAX 3D, que se lanzará de forma simultánea a la PS2 el 4 de Marzo por unos 20.000 yenes (alrededor de 30.000 pts.). Aunque, para tratarse de un periférico resulte un tanto caro, parece ser que DiMAX contará con algunas opciones bastante interesantes, y se dice que algunos desarrolladores piensan sacar provecho de las posibilidades de los altavoces del sistema en sus juegos.
Ahora pasamos a una estupenda Televisión LCD de 15 pulgadas de Sony, que ha sido diseñada pensando tanto en la PlayStation1 como en la 2. Viene con salidas VGA y AV, un puerto para Memory Stick, y puertos para PlayStation incorporados. Sony afirma que el aparato proporcionará la mejor imagen posible para consolas de videojuegos, con una resolución increíblemente alta que hace que se asemeje más a un monitor de ordenador que a una televisión normal y corriente. Sin embargo, poder disfrutar de una calidad gráfica tan espectacular no va a salir precisamente barato, sino que va a costar una cantidad bastante considerable, unos 150.000 yenes (algo más de 230.000 ptas.). Saldrá en Japón en primavera.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Nada más salir a la calle nuestro número anterior conseguimos estas imágenes de tan buena calidad. Os las enseñamos aquí a tamaño extra grande para que podáis echarles un buen vistazo y podáis apreciar vosotros mismos el increíble nivel de detalle que puede llegar a ofrecer la PS2. Recordad que en estas imágenes no se está utilizando la función de anti-aliasing de la PlaySation2, ¡así que el resultado final será aún mejor!

¿Pero habeis visto qué gráficos? Y esto no es mas que el principio de lo que la PS2 llegará a hacer. La gente que puede verse de fondo, la hierba que hay bajo sus pies, ¡todo es increíble!

▲ Junto con esos personajes que tienen tan buen aspecto, los efectos de iluminación son sensacionales. En esta fase, los relámpagos no dejan de verse en la distancia, añadiendo una buena dosis de atmósfera al combate.

▲ Por primera vez los fondos están enteramente hechos en 3D, sustituyendo a los típicos estáticos y pregenerados de los anteriores juegos de Tekken. Tekken 4 está ahora mismo se encuentra ahora mismo en preparación, y se dice que sacará realmente provecho de estos nuevos entornos 3D.

GOLF PARADISE

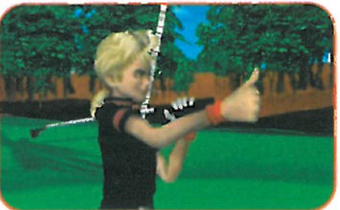
▶ ¡Vaya! Ha logrado meterla en el hoyo en sólo dos golpes. ¡Bien hecho!

Aquí tenemos otro juego que cada vez tiene mejor aspecto. Tendrás seis modalidades diferentes: Match Play, Entrenamiento, Stroke Play, Torneo, un tipo especial de Competición de Drives, y una Modalidad de Aventura, en la que podrás crearte tu propio personaje y adaptarlo a tus gustos. Además podrás generar aleatoriamente un número interminable de campos nuevos con los que jugar hasta hartarte.

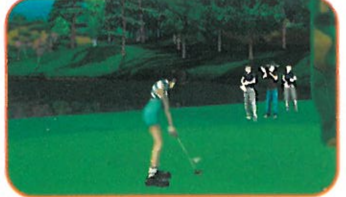


El campo tiene muy buen aspecto y puedes generar aleatoriamente todos los que quieras.





▲ Bonitos gráficos, ¿verdad? *Golf Paradise* se lanzará a la vez que la PS2 en Japón, el 4 de Marzo.





▲ Bueno, vale, esos tíos que hay al fondo no están muy logrados, pero están muy bien para ser de T&E Soft.

Virtual Ocean

Recientemente han surgido películas de este juego en la red y, aunque el título no deja de parecernos poco apropiado para un juego de PS2, pensamos que de todas formas merecía la pena que le echarais un vistazo. Es del mismo equipo que hizo Ecco the Dolphin, así que debería mejorar bastante a medida que vaya pasando el tiempo.



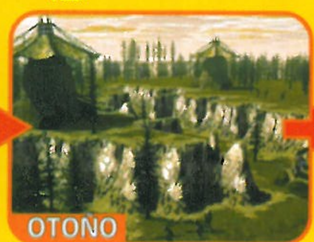


▲ Puedes hablar con las distintas criaturas marinas, y jugar con ellas hasta hartarte.

El paso de las estaciones

En una de las demos que nos han proporcionado de Oddworld Inhabitants, puede verse cómo cambian las estaciones en tiempo real.



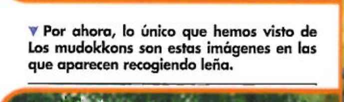




Munch's Oddysee

El próximo juego de la serie de Oddworld sigue mejorando su aspecto y cada vez resulta más y más increíble. Oddworld Inhabitants, los desarrolladores, han dejado ver ya varias películas en las que puede apreciarse cómo se desarrollará el juego, que es de donde se han sacado estas pantallas. Si queréis saber más sobre este prometedor nuevo título, y ver películas del juego en acción, no tenéis más que dirigiros a oddworld.com. Si todo marcha como es debido, Munch's Oddysee estará listo para que su lanzamiento se produzca en Septiembre, de forma simultánea al de la PlaySation2 en Norteamérica, y esperemos que aquí también.

¿Os podéis imaginar como será recorrer este inmenso mundo tan lleno de vida?



▼ Por ahora, lo único que hemos visto de Los mudokkons son estas imágenes en las que aparecen recogiendo leña.





▲ Estás dos pantallas tan impresionantes están sacadas de las secuencias cinemáticas pregeneradas del juego.

▶ Un rebaño de cangrejos rabiosos ¡Sálvese quien pueda! La película en que aparece esta escena muestra cómo cada criatura se mueve a distinta velocidad, lo que da un aspecto muy realista al conjunto.

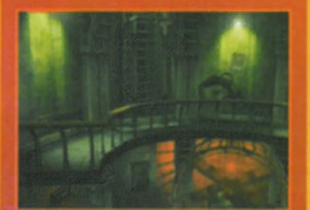
Munch's Oddysee

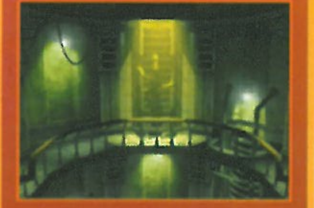
Fijaos en este juego en acción.







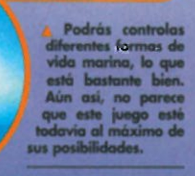








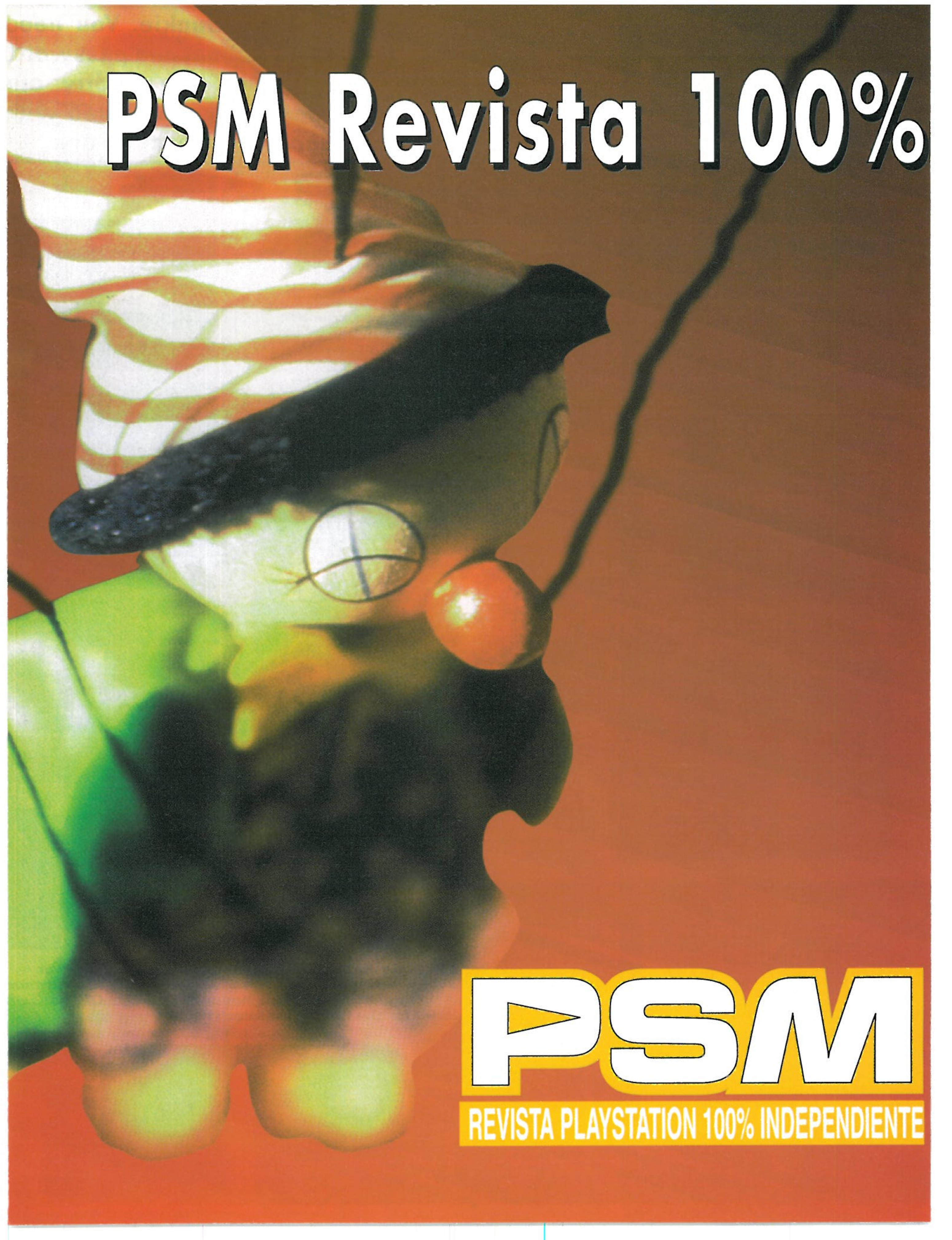




▲ Podrás controlas diferentes formas de vida marina, lo que está bastante bien. Aún así, no parece que este juego esté todavía al máximo de sus posibilidades.



▲ Bueno, esto ya está mejor, pero seguro que esto no es una imagen normal del juego.


PSM Revista 100%
PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Independiente...

Significa que no hay nadie que nos
aneje como títeres

er totalmente independientes es algo
ás que una frase hecha, es una
isión de todo el equipo.

scribimos sobre lo que queremos,
acemos las portadas que más nos
ustan sin depender de nadie y
acemos todo cuanto está en nuestra
ano para teneros informados sobre lo
ue se mueve en este gran mundo de
s videojuegos.
s prometemos total independencia a
osotros, los usuarios de PlayStation.

o os merecéis menos



Saludos desde Japón de Hua-Kin , vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

Ya se ha anunciado el Tokio Game Show de la Primavera del 2000 para los días 31 de Marzo a 2 de Abril, con lo que el principio del año va a ser bastante movidito para todos los aficionados a los juegos. Para empezar hay un festival de software para PlayStation 2 en Febrero, el lanzamiento de la propia máquina a principios de Marzo y por último el Game Show a finales del mismo mes ¡Toma ya!

Hace poco, la revista Famitsu PS ha dedicado todo un artículo al tamaño y el peso de la PS2. Decir que la nueva máquina mide 301 mm de largo, 178 mm de ancho, y 78 mm de alto no significa gran cosa para nadie, así que la revista le ha dado un enfoque más de andar por casa. Para vuestra información, la PS2 tiene una 'planta' (el espacio que ocupa en vuestro escritorio) más o menos idéntica en tamaño a un notebook A4, lo que viene a ser algo más estrecha que la mayoría de las revistas. Es algo más pesada que la actual PlayStation (equivale, a groso modo, en peso a la vieja consola con un mando, una tarjeta de memoria y cuatro juegos). Si la pones de pie sobre un lado, es, aproximadamente, tan alta como un televisor de 14 pulgadas. ¡Esto ya nos permite hacernos una buena idea! ¿No creéis? Por las fotos, la PS2 tiende a parecer algo grande, un poco mamotreto, pero ya veis que no es así. No es más grande que la PlayStation que ya tenéis, pero de aspecto mola mucho, mucho más.

– Hua-Kin,
Otaku Supremo

Todas la ilustraciones de Banzai son obra de Roberto de Jesús

Los aficionados japoneses a los juegos de lucha estaban desesperados por que este juego saliera por fin a la calle.

TOKYO-FLASH!

Konami está pasando por ciertos apurillos últimamente en Japón, con la demanda legal que se le viene encima, interpuesta por la compañía rival Namco. La mayoría considera que es una represalia por las acusaciones de Konami de que Namco había copiado el concepto de su Beatmania para producir su propia línea de juegos musicales. Ahora es Namco la que dice que Konami está copiando su idea patentada de incorporar mini-juegos autojugables a sus títulos, en concreto a su 'Powerful Pro' baseball series. Con las compañías de juegos sometidas a graves apuros financieros y casas como Human cerrando el negocio, este tipo de tira y afloja entre dos de los desarrolladores más prestigiosos y de mayor éxito de Japón no es más que un triste reflejo de la paranoia que reina en un país que pasa por una situación económica 'irregular', por no emplear palabras más fuertes. Aun así, no por eso deja de ser una completa pérdida de tiempo. En fin, esperemos que la situación mejore lo antes posible. Pasmos a temas más alegres, al menos para los monos, ya que la importación de estos pequeños primates peludos de África ha sido prohibida recientemente por el gobierno japonés. Además, la Agencia Medioambiental ha declarado la guerra a la molesta población de cuervos de Tokio, lo que deja el marcador 1 a 1 en el enfrentamiento Humanos contra Otros Animales.



Estos curiosos jugadores de béisbol sin piernas podrían meter a Konami en problemas.

Los más esperados: Chrono Cross y Dragon Quest siguen siendo los juegos más esperados este mes, pero Tokimeki Memorial y Gran Turismo 2 les siguen muy de cerca en popularidad. Hay todo un nuevo grupo de chicas en el Tokimeki (no es que nadie necesitara un incentivo así para babear de mala manera con él, pero, claro, nunca viene mal) y hay que ver lo monas que son.

¿Cómo resistir una sonrisa como la de Miyuki?

¡Calentito, calentito! y para la PlayStation: La popularidad de 'Dokodemo Issyo' no ha decaído lo más mínimo, y Sony se las ha apañado para sacar mucho más provecho de las PocketStations y tener contentos a los clientes más ansiosos. Los tokiotas más espabilados se relamen ante la oportunidad de intercambiar sus datos personales con atractivas desconocidas, usando el puerto de infrarrojos de su PocketStation para enviar su nombre, número de teléfono, edad, sexo, grupo sanguíneo y el nombre de su mascota virtual a sus nuevos amigos. Tokio no es precisamente el mejor lugar del mundo para conocer gente y hacer nuevas amistades, y 'Dokodemo Issyo' mola mucho más que esas espantosas secciones de contactos personales de los periódicos, la verdad. Para mayor diversión, Atlus ha lanzado en Japón otro título para PocketStation, 'Pokera', que básicamente consiste en dotar de personalidad a tu unidad portátil. Puedes crear un aspecto totalmente original para el programa, y después usarlo como agenda, organizador personal, para recordarte lo que necesites, jugar a ciertos mini-juegos e incluso hacerle preguntas. ¡Increíble!



Hola, soy una chic[a de] 21 años, grupo san[guí]neo A Positivo, mo[na y] sexy. ¡No, de vera[s]...

LA AVENTURA DE CAPCOM

Hace ya un par de semanas que ha salido en Japón y los fanáticos de la lucha están completamente enganchados. 'Jojo's Kimyo na Boken' (La Extraña Aventura de Jojo) es una conversión del juego de máquinas recreativas que cuenta con dibujos extraídos de la serie de manga de Hiroiko Araki.



一 1. Jojo's Kimyo na Boken (Capcom)

二 2. Derby Stallion '99 (Ascii)

三 3. Dew Prism (Square)

四 4. Biohazard 3 (Capcom)

五 5. Formula 1 '99 (SCEI)

六 6. Dance Dance Revolution 2 (Konami)

七 7. World Soccer Broadcast (Konami)

八 8. Dokodemo Issyo (SCEI)

九 9. Toruneko's Adventure 2 (Square)

十 10. Zill O'll (Koei)

E Source: The PlayStation



Fechas de Salida para Japón

FECHA	TÍTULO	DESARROLLADOR	GÉNERO
6/1	Dirt Champ Motocross No.1	(Media Ring)	Carreras
Segunda moitad			
	Super Chinese Fighters DX	(Culture Brain)	Lucha
	Sea Bass 1-2-3 Destiny!	(Jaleco)	Deportes
	The Bistro	(Cisco Entertainment)	Simulación
	V-Rally Championship Edition 2	(Spike)	Carreras
	Beat Planet Music	(SCEI)	Musical
	Rescue Shot Bubibo	(Namco)	?
	Sacred Soldier Dan Bain	(Bandai)	Acción
	Super Robot Wars EX	(Banpresto)	Acción
	Fish Eyes II	(Pack in Soft)	Simulación



NASCAR se vuelve japonés

Japón va a volver a hacer de anfitrión del campeonato NASCAR en un óvalo clásico que se halla a unos 100 km. a las afueras de Tokio, con lo que todos los aficionados japoneses a las carreras están hechos unas pascuas. El circuito, de 1.549 metros de longitud, llamado Twin Ring Motegi, es propiedad de Honda y ya fue utilizado anteriormente con gran éxito por NASCAR en 1998. El evento que se va a celebrar en esta ocasión es el Coca-Cola 500 de 1999 y, como corresponde en un país tan exageradamente caro, ofrece el mayor premio de toda la historia de las Series Winston West.



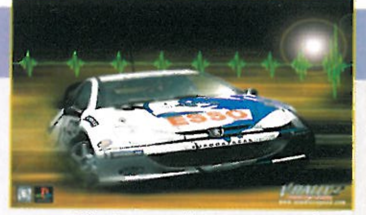
NASCAR mira hacia el Lejano Oriente en busca de una pasta gansa Y, claro, unos jugosos puntos, que nunca vienen mal.



El favorito de Hua-Kin de este mes

V-RALLY 2

Los japoneses son, en términos generales, grandes aficionados a las carreras, así que, con la llegada de V-Rally 2, no faltarán las caras sonrientes por todo el país. Spike ha escogido Enero como fecha de lanzamiento en Japón, bastante más tarde que en Europa, ya que Inforgrames es francesa.



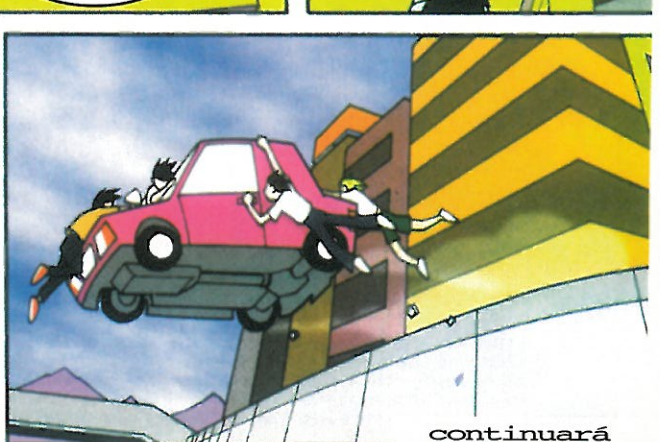
A los japoneses les gusta ponerse hasta arriba de polvo tanto como a cualquier hijo de vecino.











continuará



Chicos, nos encontramos en una encrucijada. No sólo estamos en el inicio de un nuevo milenio, sino que éste también será el año en que demos el gran salto a la próxima generación de los videojuegos. Sega ya se encargó de servirnos un sabroso aperitivo el pasado Septiembre con su Dreamcast, y en breve la propia Sony nos servirá el plato principal: la sucesora de la consola con más éxito de todos los tiempos. Pero ¿dónde deja esto a nuestra clásica y original PlayStation? Y por si fuera poco ¿en qué parte de la ecuación encajan Nintendo y Microsoft?

Para averiguar las respuestas a estas importantes preguntas, hemos acudido directamente a la fuente: los mismísimos productores de los juegos. Confeccionamos una lista con las cuestiones más importantes a las que nos íbamos a tener que enfrentar a lo largo del año que teníamos por delante, y las respuestas que recibimos nos aclararon bastante las cosas. En las siguientes páginas nuestra selección de expertos discutirá múltiples temas, como quién ganará las próximas guerras generacionales, quiénes dispondrán de títulos de PS2 para lanzar al mercado, y dónde encaja nuestra querida PS1 en medio de todo esto. Estos tipos no trabajan para Sony, por lo que dicen las cosas como las piensan, sin tener que andarse con campañas publicitarias de la nueva consola. Así pues, pongámonos en marcha ¿de acuerdo? Ya estamos en el año 2000 y va siendo hora de que pisemos a fondo.

NUESTRA SELECCION DE EXPERTOS DE LA INDUSTRIA

Todas estas personas representan a la mayor parte de las productoras independientes de software más importantes del mercado, así que difícilmente podremos encontrar a un grupo más cualificado que ellos para informarnos sobre la dirección que va a tomar la industria en los próximos meses. Son los siguientes (por orden alfabético):

989 Studios: Kelly Flock
Activision: Mitch Lasky, Vice-Presidente Ejecutivo
Capcom: Bill Gardener, Presidente, Capcom Ent.
Electronic Arts: Pat Becker, Directora de Comunicaciones Corporativas
Namco de América: Mike Fischer
Square EA: Yoshi Maruyama, Vice-Presidente
THQ: Michael Rubinelli, VP de desarrollos

1. ¿DONDE CREEIS QUE VA A ACABAR LA PLAYSTATION EN EL AÑO 2000? ¿CUALES SON LOS MAYORES RETOS QUE VA A TENER QUE AFRONTAR?

989 Studios: PlayStation seguirá reforzando su posición como la consola de mayor éxito de la historia, y la primera consola en alcanzar jamás la primera posición en los tres grandes territorios fundamentales: Japón, Norteamérica y Europa. Sus retos son bastante obvios - ¿podrá Sony y su gran número de socios independientes seguir ofreciendo software que fuerce la máquina al máximo, tanto en lo técnico como en lo creativo? En 989 Studios y 989 Sports creemos que todavía quedan posibilidades de lograr avances tanto tecnológicos como de innovación con la PlayStation original, y pensamos que juegos como Syphon Filter y algunos otros que están aún pendientes de anunciarse demostrarán la vitalidad del mercado de software de primera línea para la PSX. Ahora mismo, nuestro mayor reto consiste en continuar produciendo los mejores juegos para PlayStation mientras comenzamos nuestros desarrollos para la PlayStation2.

Activision: En el año 2000, la PlayStation alcanzará su cenit como plataforma de juegos para el mercado general. Ya está empezando a quedar algo trasnochada tecnológicamente hablando, pero los equipos de desarrollo también son capaces de sacarle mucho más jugo del que podían hace tan sólo cinco años.

Capcom: El mercado empezará a decaer. No se puede negar que hay un cierto elemento de obsolescencia planificada. Seguirá habiendo buenas ventas, pero los grandes títulos empezarán a resentirse a causa de los elevados costes de producción que supone un proyecto de gran envergadura. Seguir manteniendo los costes de producción y distribución a un nivel bastante bajo será el mayor reto de todos, uno que sin duda habrá que afrontar.

EA: A finales del año 2000, habrá probablemente más de 70 millones de unidades en los hogares de todo el mundo, así que aún quedará una base significativa instalada deseosa de conseguir nuevo software para su consola.

Namco: La PlayStation se está internando ahora en un territorio completamente inexplorado y desconocido para cualquier consola. Sony ha hecho crecer su plataforma de modo que ha pasado de ser un juguete muy caro para los jugadores más incondicionales, a convertirse en la práctica en un sistema estándar para todos los aficionados a los juegos. Para cuando este artículo salga publicado, habrá una PlayStation en uno de cada cuatro hogares en América, y la proporción en el resto del mundo no difiere mucho de ésta. El reto será satisfacer a estos más de 25 millones de propietarios de PSX (y un número aún más elevado de jugadores) a la vez que Sony realiza su transición a la PlayStation2. ¿Podrá Sony asegurar que "PlayStation" continúe representando un conjunto consistente de valores, calidad y actitudes durante esta transición? Sólo el tiempo lo dirá, pero estamos bastante seguros de que podrán sacarlo adelante.

Square: El negocio del software para PlayStation seguirá siendo muy fuerte a lo largo de todo el año 2000, gracias fundamentalmente al hecho de que la nueva PS2 será compatible con el sistema anterior.

THQ: Pensamos que la PlayStation seguirá pegando con fuerza en el año 2000. Veremos cómo los jugadores más incondicionales se irán quedando exclusivamente con las nuevas generaciones de plataformas de hardware, mientras la edad media del consumidor de PlayStation tenderá a bajar ligeramente. Al final, seguirán publicándose juegos magníficos que empleen las nuevas tecnologías disponibles cuando los ingenieros logren realmente averiguar como sacarle el máximo rendimiento al hardware.

2. ¿CUALES SERAN LOS MAYORES RETOS PARA EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS EN SU CONJUNTO?

989 Studios: El mayor reto será evitar los bajones que suelen venir históricamente asociados a los años de transición entre dos generaciones de consolas. Más adelante, sólo los mejores de entre los mejores juegos tendrán posibilidades de destacar y tener éxito, y a lo largo del siguiente año cada vez habrá menos títulos capaces de dominar el mercado. Históricamente, las compañías siempre han tendido a ser algo lentas a la hora de cambiar sus recursos de desarrollo a nuevas plataformas. Hace falta tener mucho cuidado con la gestión de inventarios. No sabemos con certeza cuándo se producirá el paso de las plataformas actuales a las de nueva generación, pero, cuando ocurra, el reto no consistirá simplemente en reconocer ese cambio como tal, sino también en actuar rápidamente. Será un tiempo de duras decisiones. Ser bueno no será suficiente por sí mismo, la verdad es que también necesitaremos un poco de buena suerte.

Activision: Nuestro mayor desafío será tratar de averiguar cómo ampliar el mercado del entretenimiento interactivo y hacer que continúe la tendencia a la expansión del actual parque de consolas con la introducción de los nuevos modelos.

Capcom: Desde el punto de vista empresarial, el mayor reto será superar con éxito la transición de la antigua plataforma a la nueva. Desde el punto de vista de los desarrolladores, mantener los costes bajo control mientras se siguen desarrollando productos de última generación supondrá un reto aún mayor si cabe.

EA: La piratería, tanto de los productos en soporte material (CD, caja, etc) como a través de Internet, es el reto número 1 de la industria. Supone unas pérdidas estimadas, tan sólo en el mercado americano, superiores a los 3.200 millones de dólares anuales, y las cifras del resto del mundo no resultan más halagadoras.

Namco: Creo que el mayor reto al que se enfrenta el mundo de los videojuegos será ajustarse a su nuevo papel como industria de primera línea. En 1999, se formularon muchas acusaciones sorprendentes (y a menudo falsas) sobre los videojuegos que lograron abrirse camino hasta la prensa supuestamente seria y llegaron incluso a los gobiernos de diversas partes del mundo. La gente está por fin despertando al hecho de que los videojuegos son una fuerza mayor de nuestra sociedad y nuestra economía. Me recuerda en gran medida a la historia del rock'n'roll. La música rock contaba con una pequeña base de seguidores muy fieles durante sus primeros tiempos, pero cuando al fin logró abrirse paso hasta los grandes mercados y la cultura joven en general, recibió todo tipo de acusaciones ridículas que iban desde la conspiración comunista a la amenaza para la salud pública, pasando por el instrumento del demonio para pervertir las mentes de los jóvenes. A medida que el videojuego crezca y madure, tendrá que pasar por esas mismas fases. Los americanos cuentan por fin con un presidente que escucha música rock, y espero con ansiedad el día en que puedan tener un presidente aficionado a los videojuegos.

Square: Con el paso del hardware a la siguiente generación y la entrada en la era de los 128 bits, los costes de desarrollo de los juegos de calidad se verán consecuentemente incrementados. Para reducir los costes, las compañías se verán tentadas a realizar más secuelas o variaciones de títulos anteriores de éxito probado con la esperanza de asegurarse futuros éxitos. La industria se irá consolidando cada vez más hasta llegar al punto en que sólo los desarrolladores que logren concentrarse en títulos de éxito lograrán sobrevivir.

THQ: Creo que el mundo del videojuego en general no tiene más remedio que empezar a innovar más allá de los diseños de juego contrastados en el pasado y tratar de averiguar cómo potenciar la experiencia interactiva. Resultará muy sencillo coger el hardware de la PS2 (por poner un ejemplo) y decir "Hey, ¿por qué no lo hacemos simplemente más bonito o que vaya más rápido?". Al final, no creo que éstos vayan a ser los juegos que trasciendan el mundo de los juegos tal y como lo conocemos hoy día. Ahora que las compañías cuentan con semejante potencial de procesamiento y un mayor nivel de conectividad al alcance de sus manos, los grupos que sean capaces de ver más allá de la caja en términos de crear y desarrollar experiencias nuevas y originales acabarán por ser considerados los líderes del mercado.

LA PIRATERIA, TANTO DE LOS PRODUCTOS EN SOPORTE MATERIAL (CD, CAJA, ETC) COMO A TRAVES DE INTERNET, ES EL RETO NUMERO 1 DE LA INDUSTRIA. SUPONE UNAS PERDIDAS ESTIMADAS, TAN SOLO EN EL MERCADO AMERICANO, SUPERIORES A LOS 3.200 MILLONES DE DOLARES ANUALES, Y LAS CIFRAS DEL RESTO DEL MUNDO NO RESULTAN MAS HALAGADORAS.

3. ¿COMO INFLUIRA EL LANZAMIENTO ESTE AÑO DE LA NUEVA PLAYSTATION2 EN EL MERCADO? ¿APLASTARA INMEDIATAMENTE A LA COMPETENCIA? ¿CUANTOS AÑOS LE QUEDAN A LA PLAYSTATION ORIGINAL?

989 Studios: Creo que hay fundamentalmente dos segmentos en el mercado: el de los tempraneros, que se adelantan a todos los demás en adoptar el nuevo hardware y el mercado general. No sé con certeza con qué rapidez pretenderá la PlayStation2 hacerse un hueco en ambos segmentos del mercado, y esa simple estrategia determinará su impacto en el mercado. Necesitamos conocer la fecha de lanzamiento, precios e inventario disponible para poder de alguna manera controlar el impacto. Creo que la PlayStation2 va a lograr dominar el mercado, pero no sé cuando, aunque estoy convencido de que, en cuanto se lance la consola en Japón, muchas de las tradicionales suposiciones sobre los videojuegos van a verse en entredicho. Creo que el lanzamiento va a tener mucho éxito tanto en Japón primero como más tarde en los Estados Unidos y Europa. No sé qué impacto tendrá este lanzamiento en la competencia. Como Dreamcast ha salido con tanto adelanto con respecto a la PlayStation2, resulta algo difícil ver ambas consolas como una competencia real. Técnicamente, sin embargo, no hay comparación alguna posible. Dreamcast queda en una especie de punto intermedio entre las dos PlayStation, y no resulta fácil verlo como una auténtica competencia de cualquiera de ellas. La primera PlayStation debería continuar siendo una plataforma viable durante al menos otros tres años más para franquicias clave, licencias y estupendos juegos nuevos, aunque no sé cuánto podrá soportar de una línea de precio completo.

Activision: Creo que PS2 va a tener el lanzamiento de mayor éxito de cualquier consola de la historia. Sin embargo, todavía se tardarán varios años en alcanzar a la base instalada de la actual PS1. Pero ¿quedará entonces vida para la PS1? Seguro que sí, no hay más que fijarse en cómo han continuado las ventas del software de 16 bits cinco años después de la aparición en el mercado de las consolas de 32 bits.

Capcom: La respuesta a eso es una incógnita ya que todavía no hemos visto los precios ni tampoco ningún juego completo para PS2. Si es todo lo que dicen que es, entonces va a causar una auténtica revolución en el mercado. El tema del precio va a resultar clave para el éxito del sistema. La PS2 debe hacer todo lo que dicen que puede hacer y además debe hacerlo bien. Resulta imposible predecir cuántos años de vida le quedan a la PS1, si los costes de producción se reducen, podríamos tener consola para rato. Todo ello dependerá en cómo maneje Sony la siguiente etapa y si es capaz de adaptar adecuadamente el modelo de negocio.

EA: El sistema continuará en ascenso, aunque creemos que esta revolucionaria marcha resulta muy prometedora. Ninguno de los nuevos sistemas será capaz de aplastar instantáneamente a la competencia porque seguirá habiendo una importante base instalada de PlayStations originales y N64s. El hecho de que PS2 sea compatible retroactivamente ayudará a suavizar esta transición. ¿Cuántos años le quedan por delante a la PS1? Probablemente otro par de años, al menos desde la perspectiva del software.

Namco: Si la Playstation2 sale en Estados Unidos a un precio similar al que tenga en su lanzamiento en Japón, no supondrá la desaparición de la mañana a la noche de ninguna competencia, incluso contando con opciones tan increíbles como la compatibilidad con películas DVD y el acceso a Internet. Con el tiempo, sin embargo, el precio irá bajando paulatinamente, se desarrollarán aplicaciones impresionantes y hasta revolucionarias, y la cuota de mercado de PS2 irá creciendo como consecuencia de todo ello.
En cuanto a la PS1, yo no la daría por muerta por el momento. Al fin y al cabo, Namco todavía saca buen provecho a sus productos de 16 bits (¡Un aplauso para Ms. Pac-Man, que aún sigue siendo la número uno en SNES!). Todavía se tardará un tiempo hasta que la PS2 alcance una base instalada que se aproxime siquiera a la de la PS1, y hasta entonces, seguirá habiendo un mercado importante para juegos de gran calidad de PS1.

Square: Ya en Japón, el negocio de los videojuegos para las consolas existentes de 32 y 64 bits lleva cierto tiempo adormecido. Con la gente a la espera del lanzamiento Japonés en Marzo de la PS2, las ventas de los sistemas actuales han bajado drásticamente. Creo que la industria de los juegos funciona de forma muy distinta en Japón y Estados Unidos. En América, la gente seguirá adquiriendo y jugando con productos de la PSX mucho tiempo después del lanzamiento de la PS2.

THQ: Creemos que la PlayStation2 va a tener muchísimo éxito en su lanzamiento, pero ese éxito puede variar dependiendo de varios factores. Si se miran las cifras de venta de la Dreamcast en todo el mundo, creo que resulta interesante hacer notar que exactamente el mismo hardware ha recibido una respuesta completamente opuesta en Europa o Estados Unidos de la recibida en Japón. Hay quién señalará la mala imagen de Sega y las consecuencias de lo ocurrido con la Saturn en Japón, pero en todos los demás sitios también se encontraban con esos mismos obstáculos que superar. Así que ¿cuál fue la diferencia? El Software.
Los títulos que se lanzaron en el mercado americano ascendieron a un total de 16, aunque en realidad sólo merecía la pena comprar unos seis. En Japón, se lanzó con cuatro títulos, ninguno de los cuales resultaba especialmente atractivo y la verdad es que tuvieron un mal arranque. La memoria del mercado puede ser bastante escasa. En los Estados Unidos, Sega mostró un hardware muy sólido con un precio de venta muy agresivo, respaldado por algunos títulos muy buenos, lo que, acompañado por un esfuerzo de marketing importante, produjo como resultado el lanzamiento de un nuevo hardware para videojuegos de mayor éxito de la historia de la industria.
Sabemos que Sony empleará cuantiosos recursos en su nuevo hardware, pero ¿cuántos títulos fuertes habrá disponibles en el momento del lanzamiento? Tampoco creo que nadie en el negocio espere un precio de lanzamiento en torno a los $350 que está previsto para su salida en Japón. El precio final, junto con el número de títulos de primera línea, serán los factores decisivos que determinarán si logran un éxito de mayor o menor envergadura.
En cualquier caso, no logrará aplastar instantáneamente a la competencia, pero desde luego ha logrado tener a todo el mundo pendiente de determinar sus futuros niveles de apoyo a cada una de las plataformas ya existentes o previstas para un futuro próximo.

No puedo hablar por nuestros competidores, pero si hay algo que hemos logrado hacer con cierto nivel de éxito es seguir apoyando plataformas de hardware a pesar de que la mayoría haga ya tiempo que las haya abandonado. Sabemos con bastante exactitud qué conceptos funcionan en cada una de las fases del ciclo vital de un determinado hardware, lo que nos otorga la suficiente confianza para continuar nuestros esfuerzos de desarrollo a medida que las plataformas vayan madurando.



Sé que vamos a apoyar a la PlayStation de forma bastante agresiva en el año 2000, y seguiremos apoyándola en los años venideros.

4. ¿PODEMOS ESPERAR ALGÚN PRODUCTO PARA PLAYSTATION 2 POR VUESTRA PARTE ESTE AÑO? ¿ALGÚN LANZAMIENTO A LA VISTA?

989: Sí, es posible. No cabe duda de que ahora mismo es una tarea titánica desarrollar juegos para las nuevas plataformas contando con unos plazos de tiempo tan escasos, pero tenemos razones para mostrarnos optimistas y pensar que seremos muy competitivos en PlayStation2.

EA: Nuestro objetivo es tener entre 8 y 10 títulos preparados más o menos para el momento del lanzamiento de la PS2.

Activision: Todavía no hemos anunciado formalmente nuestra línea prevista para la PS2.

Capcom: Sin duda es una clarísima posibilidad... tenemos varios títulos en desarrollo, pero eso es todo lo que puedo decir por el momento.

Namco: Cualquiera que conozca la historia de sus juegos sabe que buena parte del éxito de la PlayStation se debe a la fuerza de los juegos de Namco, y nos enorgullece tener ese papel tan destacado en esa historia. Namco ya ha anunciado dos juegos que estarán disponibles para el lanzamiento de la PS2 en Japón: Tekken Tag Tournament y Ridge Racer V. Todavía no hemos anunciado nuestra línea para los Estados Unidos o Europa, pero podéis estar seguros de que cuando la PS2 esté lista para saltar el charco, Namco estará allí.

Square: Como seguramente ya sabréis, tenemos The Bouncer en fase de desarrollo en Japón para la PS2. Todavía no hemos anunciado nuestros planes para Europa y Estados Unidos, pero el juego ya ha podido verse en el Tokio Game Show y ha sido calificado como el mejor título que hay actualmente en desarrollo para PS2.

THQ: Nuestro objetivo es tener software preparado para el lanzamiento de la PS2 o poco después.

5. ¿EN QUÉ SISTEMA, PS1 O PS2, TENDERÁ VUESTRA COMPAÑÍA A CENTRARSE MÁS EN ESTE AÑO QUE TENEMOS POR DELANTE?

989 Studios: Vamos a centrar la mayor parte de nuestra atención en la PS2 mientras seguimos con el desarrollo de títulos base para PS1.

Activision: Para el año 2000, seguimos creyendo firmemente en la PS1, aunque la demografía del mercado cambiará para incluir a los consumidores más jóvenes.

Capcom: Nos centraremos en las dos. Hay un parque de 20 millones de unidades de la PlayStation original sólo en los Estados Unidos, lo que supone una cifra muy suculenta. Qué duda cabe de que todavía se puede ganar mucho dinero y jugar con muchos juegos. Estamos deseando trabajar con ambas plataformas, la nueva y la clásica, en este año que empieza.

EA: Seguiremos creando juegos para el importante parque de la PlayStation original, y nos moveremos lo más rápidamente posible para tratar de sacar cuanto antes nuestros títulos clave en la plataforma PS2.

Namco: La clave del éxito residirá en mantener el equilibrio entre ambos sistemas durante esta transición. Como líderes tecnológicos en la industria del videojuego, Namco siempre está deseando forzar los límites de una plataforma tecnológicamente innovadora como la PS2. Al mismo tiempo, somos una compañía que todavía obtiene grandes rendimientos de nuestros juegos clásicos como Pac-Man, Ms. Pac-Man, Galaga, Galaxian y Dig-Dug. Nos encontramos en una posición única para comprender el prometedor futuro que nos aguarda mientras seguimos valorando la fuerza del pasado.

Square: Square contará con un número significativo de títulos de PlayStation para mercados como el americano a lo largo de este año 2000, aunque ya hemos comenzado a realizar nuestros desarrollos para la PS2.

THQ: Nuestra atención se va a centrar fundamentalmente en la PlayStation1 en términos de títulos totales en desarrollo.

6. ¿QUÉ PLANES TIENE VUESTRA COMPAÑÍA PARA EL AÑO 2000?

989 Studios: Estamos acaparando papel higiénico y mudándonos al sótano.

Namco: Nuestro primer producto del 2000 es Ace Combat 3. Este juego demuestra cómo Namco sigue llevando la máquina (PlayStation) a nuevas cotas (bromas aparte). Ace Combat 3 cuenta con mejores gráficos que nunca, aparatos completamente nuevos y multitud de nuevas opciones y posibilidades. Esta es la clase de juego que mantendrá el interés por la PlayStation bien alto, incluso a medida que se acerca el gran día para la PlayStation2.

Capcom: Está previsto que Code Veronica salga en Marzo, aunque será para Dreamcast y se espera que sea uno de los lanzamientos importantes del año. No entraré en detalles, pero los jugadores pueden irse preparando para quedarse alucinados.

Activision: Estamos trabajando en la actualidad en Spider-Man, X-Men, Star Trek, Tenchu II y Alundra II para la PS1. Además, en vista del éxito de Tony Hawk, esperamos potenciar nuestra presencia en el género de los deportes callejeros.

EA: No discutimos planes futuros.

Square: A los consumidores les alegrará saber que contamos con una amplia gama de títulos preparados para el año 2000, de hecho, durante este año se publicarán más títulos de Squaresoft en los mercados occidentales que en el anterior. Durante la primera mitad del año tendremos la oportunidad de ver Chocobo's Dungeon 2, Final Fantasy VIII PC, SaGa Frontier II, Vagrant Story y Front Mission 3, parte de la tan esperada franquicia Front Mission. Ninguna de las versiones anteriores ha llegado a ver la luz en el mercado occidental, pero hemos recibido tal número de peticiones para que los títulos de Front Mission lleguen a publicarse en este mercado que hemos decidido darles una alegría a los aficionados con el lanzamiento de Front Mission 3.



ACTIVISION: PARA EL AÑO 2000, SEGUIMOS CREYENDO FIRMEMENTE EN LA PS1, AUNQUE LA DEMOGRAFÍA DEL MERCADO CAMBIARÁ PARA INCLUIR A LOS CONSUMIDORES MÁS JÓVENES.

THQ: El año 2000 será nuestro mejor año hasta el momento, en términos de nuevas franquicias y colaboraciones con nuevos equipos de desarrollo. Esta primavera, lanzaremos WWF Smackdown desarrollados por Yukes. Yukes, como casi todo el mundo sabe, es posiblemente el mejor desarrollador de lucha libre para PlayStation del mundo.

También contamos con la serie Evil Dead (la serie de películas de Sam Raimi que empezó con Posesión Infernal) de nuestro nuevo equipo de desarrollo interno, Heavy Iron Studios, que incorpora tecnología nunca vista en la PlayStation. Además contamos con otra sólida propiedad original llamada Summoner, el primer Juego de Rol original de THQ, desarrollado por Volition (sin embargo, aún no hemos anunciado formalmente ninguno de los planes referentes a Sony con respecto a esa propiedad).
También continuaremos con la expansión de nuestras franquicias de más éxito de ventas, como Ricky Carmichael Motocross y nuestra línea de deportes de acción de MTV. Nuestro juego superventas Rugrats (Ratas de Moqueta o Ricos y Mocosos según la versión televisiva) obtendrá un nuevo look más acorde con el que lucirán los mocosos en su próximo estreno cinematográfico. En breve tendremos más sorpresas que anunciar relacionadas con ciertos estudios importantes, así que permanezcan atentos a sus receptores.

7. SI TUVIERAIS QUE HACER UNA ESTIMACION, ¿QUE PORCENTAJE DE VUESTROS ESFUERZOS SE EMPLEARAN EN LAS DISTINTAS PLATAFORMAS: PLAYSTATION1, PLAYSTATION2, DREAMCAST Y NINTENDO 64?

989 Studios: PS1: 35% / PS2: 65% / DC: 0%.

Activision: Activision está apoyando en estos momentos tanto la PS1 como la Nintendo 64 y la Dreamcast, pero nos resulta imposible hablar en estos momentos de porcentajes.

Capcom: PS1: 35% / PS2: 25% / N64: 10% / Dreamcast: 30%. Estos porcentajes incluyen no sólo los recursos empleados en desarrollos, sino también los de ventas y marketing.

EA: Nuestro principal foco de atención en estos momentos son los PCs y la PlayStation1 debido fundamentalmente al número de máquinas instaladas en los hogares. Sacaremos al mercado juegos para la PS2 tan pronto como nos sea posible. Como hemos hecho en el pasado, iremos desarrollando un número selecto de nuestros títulos de franquicia para la N64. Y también seguiremos evaluando las posibilidades de la Dreamcast. Aunque haya tenido un buen arranque en el mercado americano, también ha experimentado una caída bastante brusca y rápida de las ventas en Japón. El factor más importante va a ser su capacidad de supervivencia cuando la PlayStation2 salga al mercado.

Namco: No quiero reducirlo todo a meros porcentajes. Creemos firmemente tanto en la capacidad técnica de la PS2 como en la habilidad de Sony para convertirla en un éxito en el mercado, pero tampoco queremos ignorar a los aficionados a los videojuegos que se hayan decidido por adquirir otras plataformas. Los productos de PlayStation (tanto de la 1 como de la 2) seguirán siendo fundamentales en la estrategia de desarrollo de software de Namco, pero creemos que contamos con la capacidad para permitir que los propietarios de otras consolas de juego también puedan disfrutar con los juegos de Namco.

Square: En términos de desarrollo, ha estado al 100% con la PS y dentro de poco pasará a estar al 100% con la PS2.

THQ: Yo diría que nuestros mayores esfuerzos los realizaremos en la PS1, seguida por la N64, después la DC, y por último la PS2. Pero hay que decir de nuevo que estas estimaciones están simplemente en relación con el número de títulos que pretendemos lanzar en el año 2000.

8. ¿COMO CREEIS QUE VA A ACABAR CONFORMADO EL MERCADO DE LAS CONSOLAS EN LOS PROXIMOS AÑOS?

989 Studios: Más grande que nunca. Al igual que la PlayStation creó el mayor mercado de videojuegos de la historia, creemos que la PlayStation2 aprovechará el tirón de ese mismo éxito para crear un mercado mucho más abierto y global. El mercado de consolas va a continuar asombrando a todos a medida que vaya abriéndose paso a todas las capas de la sociedad sobre una base global.

Activision: Creo que va a ser muy competitivo y creo que esa competitividad va a ser buena. Sony es el líder del mercado, aunque Nintendo no piensa ceder fácilmente y Dreamcast ha marchado mucho mejor de lo nadie esperaba.

Capcom: Pasaremos por un período algo flojo pero al final la industria resurgirá con más fuerza que nunca. Siempre que se produce una transición entre consolas, la industria atraviesa uno de esos períodos de vacas flacas hasta que se consolide un parque fuerte y amplio.

EA: Creemos que en esta ocasión se producirá una transición mucho más suave a la próxima generación de consolas. Si Sony logra realizar el desarrollo y lanzamiento de esta consola tan bien como lo hicieron con la PlayStation original, creemos que tienen una magnífica oportunidad de dominar el negocio del hardware durante el próximo ciclo.

Namco: Lo mejor de este loco negocio de los juegos es que nadie puede predecir con total seguridad lo que ocurrirá a continuación. No hace más de dos años que cierta revista de videojuegos (¡no PSM!) coronó al PC como "Entorno de Juego del Año".



Consideraron que las constantes mejoras del rendimiento de las CPUs y las nuevas tecnologías, tales como las tarjetas aceleradoras 3D, abrirían la puerta a una nueva era en la industria de los juegos. Bien, pues yo sigo aquí esperando. Y por cierto, ¿no se suponía que a estas alturas estaría ya todo el mundo jugando con programas de realidad virtual? Pues la última vez que me fijé, no vi precisamente a mucha gente andando por ahí con cascos VR y guantes de simulación táctil. Así pues ¿quién puede decir con certeza lo que el futuro nos depara? Todo lo que yo sé es que los juegos siguen mejorando y perfeccionándose año tras año.

Square: Yo creo que la PS2 cuenta con las mayores posibilidades de convertirse en la consola dominante de la nueva generación de sistemas de hardware. El sistema que no logre predominar en el mercado japonés jamás podrá triunfar en el Negocio Global de los Juegos.

THQ: Veo el mercado creciendo más allá de la cifra mágica de los 10.000 millones de dólares en cuestión de ventas, y dispuesto a superar el tamaño de la industria de la música. En vista de que la gran experiencia de juego en su estado más puro es el cara a cara o componente multijugador, creo que los juegos multijugador pasarán a convertirse en una parte aún más integral de lo que ya son de esa experiencia de juego.
Creo que dos de los cuatro fabricantes potenciales de hardware acabarán siendo expulsados del mercado. Parece que la actual tendencia de adquisiciones/consolidaciones continuará hasta que sólo queden cuatro o cinco grandes casas. Creo que habrá una segmentación más clara en cuanto a experiencia de juego/precio se refiere, de forma similar a lo que está ocurriendo en el mercado de PC, sólo que afectando al negocio de las consolas. Creo que en general habrá menos juegos, aunque todos ellos serán mucho mejores y más completos y proporcionarán una experiencia de juego sin igual.

CUANDO ECHEMOS LA VISTA ATRAS DENTRO DE UNOS CINCO O DIEZ AÑOS Y VALOREMOS EL AÑO 2000 ¿POR QUE COSAS CREEIS QUE SERA RECORDADO?

989 Studios: El gran no acontecimiento del año 2000. Tener más pelo entonces.

Activision: Con los avances de la tecnología, la industria obtendrá sin duda múltiples logros en el 2000. El lanzamiento de la PS2, que promete seguir redefiniendo el mercado de las consolas, será uno de los grandes hitos a recordar.

Capcom: Capcom y la increíble calidad de nuestros juegos, sólo estoy de broma. Probablemente se recordará por el principio de la integración de unas grandes capacidades gráficas con actores de carne y hueso y gráficos. Llegará el punto en que no pueda distinguirse entre los actores reales y los generados por ordenador. Cuando ves películas como The Matrix y el potencial que tendrán estas nuevas plataformas, las posibilidades son infinitas.

EA: Todavía es demasiado pronto para empezar a especular.

Namco: Espero que a medida que se vaya extinguiendo toda la histeria del milenio, el año 2000 será recordado fundamentalmente por ser el vigésimo aniversario de Pac-Man, que sigue siendo el mejor videojuego que jamás se haya visto.

Square: Algo que seguro que la gente recordará sobre el año 2000 en la industria del videojuego, es que fue el año en que el negocio de los juegos dio un gran paso adelante para distinguirse de la tradicional industria juguetera dentro de la que siempre ha quedado englobada. Creo que el año 2000 se verá como aquel en que los videojuegos serán reconocidos como una parte viable de todo el sistema de entretenimiento casero.

THQ: La primera vez en que se nos dio realmente la posibilidad de trabajar con un enorme lienzo en blanco y se nos dio carta blanca para ver lo que se nos ocurría hacer con él.

¿QUE CONSOLA VEIS COMO LA PRINCIPAL COMPETIDORA DE SONY: DREAMCAST, DOLPHIN O LA X-BOX DE MICROSOFT?

989 Studios: Creo que la Dolphin será la principal amenaza para PlayStation2, aunque qué duda cabe que siempre hay que tener a Microsoft en consideración.

Activision: Este es un tema que no podemos comentar.

Capcom: Yo diría que será Nintendo y la razón es además muy simple: en una sola palabra Pokèmon. A Nintendo le ha ido increíblemente bien con este producto. Aparte de eso, Nintendo cuenta con unos socios excelentes y una gran experiencia en lo que se refiere a superar períodos de transición.

EA: Lo más probable es que sea Dolphin cuando llegue su lanzamiento. Hasta entonces, es de suponer que será la Dreamcast.

Namco: Sony no ha llegado a ser el número uno a base de estar pendiente de la competencia. Si ha llegado a alcanzar esa posición ha sido precisamente centrándose en sus consumidores, y no veo ni a Dreamcast, ni a Dolphin, ni a X-Box ni a ninguna otra plataforma cambiando ese aspecto en particular. No hay más que ver las características técnicas que Sony ha escogido para la PS2. Podían haberse decidido por un enfoque a más corto plazo para tratar de obtener un mayor beneficio y hacer que todo el mundo comprara múltiples sistemas recreativos con reproductores de



películas DVD independientes, pero no lo han hecho.

Está claro que el usuario ha sido su principal prioridad y han tratado por todos los medios de proporcionarle lo mejor tanto por su tecnología como por su valor al incorporar ambas posibilidades dentro del mismo aparato, la PlayStation2. Es exactamente esa clase de estrategia a largo plazo basada en el cliente la que ha hecho de Sony el número 1 indiscutible.

Square: Como ya he mencionado con anterioridad, cualquier sistema que no logre dominar el mercado japonés quedará reducida a hardware para exclusivamente el mercado norteamericano, como pasa en la actualidad con la Nintendo 64. No me parece ver posibilidad alguna de que Dreamcast logre ese predominio necesario en Japón. Ni tampoco veo ninguna posibilidad de que la X-Box logre convertirse en la plataforma líder del mercado en Japón. Sigo pensando que la única consola que tiene la más mínima posibilidad de desafiar el dominio de la PS2 es la Dolphin de Nintendo.

THQ: Si Microsoft se propone realmente en serio hacerse un hueco en el negocio del hardware de consolas de juego y desea hacer frente al poderío de Sony en la "batalla por el cuarto de estar", yo diría que podría convertirse en el principal competidor.

¿CUAL ES VUESTRA OPINION SOBRE LA VISION DE SONY ACERCA DE LA CONVERGENCIA DE LA PS2 (INTERNET, DVD, E-DISTRIBUCION, ETC.), Y COMO HARA FRENTE VUESTRA COMPAñIA A ESTE NUEVO MUNDO DE ENTRETENIMIENTO?

989 Studios: La visión de Sony es bastante atrevida, valiente e interesante, con una gran posibilidad de éxito. Todavía es demasiado pronto para decir cómo haremos frente en 989 Studios a todos estos cambios, pero vamos a ver un cambio de mentalidad por parte de nuestros desarrolladores a medida que se vayan acostumbrando y logren comprender todas las implicaciones de juego interactivo que conllevan las iniciativas de Sony.

Activision: Activision está muy emocionada por las nuevas posibilidades que presenta la PS2. Los microprocesadores están ya presentes en más aparatos que nunca, lo que permite a la industria continuar aumentando su alcance y cuota de mercado.

Capcom: Creemos que ahí hay definitivamente algo importante. No debemos olvidar que, hasta la fecha, ninguno de los intentos de convergencia ha logrado tener realmente éxito. Es un modelo que todavía está por probar, pero, dadas las condiciones adecuadas, podría llegar a tener muchísimo éxito. Abordaremos este tema con mucha cautela, aunque continuaremos trabajando con Sony entre otros fabricantes de hardware. Como ya he dicho, Sony tiene la responsabilidad de hacer que todo funcione bien. El mercado en la actualidad es sumamente competitivo y cualquier mínimo defecto será aprovechado por los rivales.

EA: Nos encargaremos de evaluar lo que realmente llegue al mercado y actuaremos en consecuencia. Especular sobre (1) qué nueva tecnología será la que definitivamente se haga realidad y (2) si los consumidores llegarán a aceptarla resulta a estas alturas algo peligroso.

Namco: En estos momentos, la palabra mágica es definitivamente "convergencia", pero para Namco, lo que realmente cuenta es hacer los mejores juegos posibles. Los juegos son lo que Namco sabe hacer mejor, y resulta que yo soy de la opinión de que los juegos de Namco son los mejores que se puedan encontrar. Me encanta pensar que voy a poder navegar por Internet o ver películas en mi nueva consola de juego, pero al final lo que más me interesa es jugar. En lo que se refiere al gran potencial de la tecnología de la PS2, Shigero Yokoyama, jefe de productos de consumo de Namco para Japón, lo explicó muy bien. Comentó que, en el período inicial de desarrollo de la PS2, las limitaciones de hardware han sido eliminadas de la ecuación. Se ha proporcionado a los desarrolladores de juegos de todo el mundo una pizarra en blanco y se les ha dicho "Haced lo que queráis, este sistema puede con todo lo que le echéis". Por el momento, las únicas limitaciones parece que serán las imaginaciones (y, naturalmente, los recursos) de los equipos que se encarguen de crear los juegos. Eso me gusta.

Square: Eso de tener una gran visión es muy bonito, pero todavía no hemos visto cómo piensa lograr Sony hacer realidad esa visión. Me gustaría esperar a ver cómo va a hacer Sony para implementar eso que llaman ahora la "e-distribución".

THQ: Se trata verdaderamente del santo grial de los juegos. No estamos tan lejos de ser un país lleno de gente que no podría ni programar el reloj de su vídeo. Creo que todavía estamos a una generación de hardware de distancia, pero, hasta el momento, Sony se las ha apañado para cumplir con todo lo que han ido prometiendo, así que ya veremos qué pasa. La clave la constituirá un simple hecho: cuándo estaremos preparados para la transmisión en banda ancha a gran escala, y si el coste y el posible uso de este servicio resultará tan apetecible para el mercado global como lo ha sido la televisión por cable.

Queremos dar las gracias a todos los miembros de la industria con los que hemos hablado, nos han revelado un montón de información muy interesante sobre el futuro de la PlayStation y los videojuegos en general. El año 2000 promete acabar siendo un año muy emocionante, especialmente cuando se produzca el lanzamiento de la PlayStation 2. No se nos ocurre ningún otro momento de la historia en que resultara tan excitante ser un aficionado a los videojuegos.





Dark Rumble

2.995 Ptas.

Poderoso y preciso. Controller compatible con Playstation, dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad. Disponible en diferentes colores.

Power Shock

2.795 Ptas.

Ágil y rápido. Controller compatible con Playstation, Dos Mini-Stick Analógicos, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego Digital Direction Pad, Funciones Turbo y "Camara lenta", Clear y Start, Selectores de modalidad Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad. Disponible en diferentes colores.

Racing Shock

WHEEL

3.395 Ptas.

La mejor solución para los juegos de carreras. Un pequeño volante analógico con dos botones (acelerador y freno), controller compatible con Playstation, Vibración Feedback, 8 Botones de fuego, función Digital/Analógica, Cable de 2 metros, con Carbon Filter de alta calidad. Novedad absoluta en Espana. Super maniobrable y fácil de usar. Disponible en diferentes colores.

Mini Gun



3.495 Ptas.

MultiAdapter



2.995 Ptas.

RF Unit



1.595 Ptas.

1MB — **995 Ptas.**

2MB — **1.695 Ptas.**

8MB — **2.795 Ptas.**





RETROCESO + PEDAL





6.995 Ptas.

Memory Card

¿Cuánta memoria necesitáis? 15 bloques, quizá s 30 o hasta 120 bloques de memoria en una sola Memory Card, gracias a un exclusivo algoritmo de compresión que permite una capacidad de memoria impensable hasta hoy. La memoria de tipo Flash no necesita batería, tiene una altísima velocidad de transferencia (hasta 10 KB/sec.) y está garantizada para 10.000 ciclos de grabación.

Virtual Pistol

Pistola compatible con Playstation Guncon/Namco, Retroceso Real, Pedal de Carga, Fuego Simple o a Ráfagas, Recarga Manual o Automática, Arma Especial



CE





LOS PRODUCTOS X-TECNOLOGIES SOLO EN GLOBAL GAME:

Madrid
Calle José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46



Madrid
Calle Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88



Madrid
Centro Comercial Alcalá Norte
Calle Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69



Valladolid
Calle La Merced, 4 (junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

Valencia
Centro Comercial Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

Valencia
Zona Xuquer
Próxima Apertura

Valencia - Quart de Poblet
Calle Pizarro, 5 - Tel. 96.153.75.20

Valencia - Alzira
Calle Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

Albacete
Calle San Antonio, 20 - Tel. 967.19.12.11

Las Palmas
Alameda de Colón, 1 - Tel. 928.382.977

Tenerife - La Orotava
Calle Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 - Local 12
(Estación Guagua) - Tel. 922.32.61.14

Tenerife - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal 7
Tel. 922.15.14.24

Zaragoza
Calle Sta. Teresa, 7 - Tel. 976.56.36.69

Vitoria/Gasteiz
Calle Basoa, 14 - Tel. 945.21.45.96

Vitoria/Gasteiz 2
Próxima Apertura

San Sebastián/Donostia
Calle Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

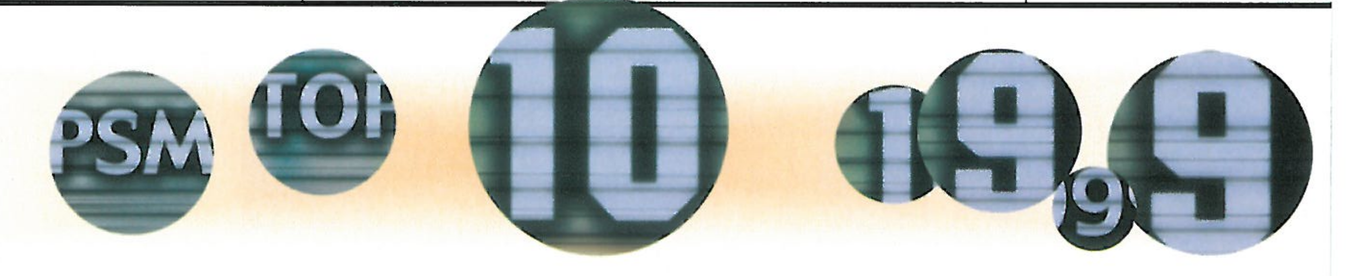
Algeciras
Urb. Villa Palma Bloque 7 Local 1
Tel. 956.65.78.90

Cartagena
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central - Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

Santiago de Compostela
Centro Comercial Area Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

Melilla
C/ General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61





Completamos en este número nuestro primer año de andadura por los quioscos españoles, y además coincidimos con el inicio de un nuevo año (bueno, casi el inicio, pero ya nos entendéis), así que hemos decidido instaurar una nueva costumbre, muy popular en todos los medios: los premios a los mejores del año. Y ya que nosotros nos dedicamos a eso de los juegos de PlayStation, nuestra elección se referirá naturalmente a los mejores juegos de PSX del año, en concreto vamos a elegir los que, según nuestro criterio, son los diez mejores del 99. Ya sabemos que no están todos los que son, pues nos teníamos que quedar únicamente con diez, pero desde luego sí son todos los que están, ya que nadie nos podrá discutir que estos programas que hemos escogido son de lo más destacado que se ha publicado en este año que hemos dejado atrás. Seguro que habrá quien diga "Falta tal o cual juego entre lo mejor del 99", pero no nos podréis negar que lo que está en la lista merece incluirse en toda colección de juegos que se precie. En cuanto a por qué sólo diez, bueno hay varias razones para eso.

En primer lugar, todo el mundo se monta sus especiales de premios, y generalmente, tienden a hacerlo de tal manera, con tantas categorías, subcategorías y paridas varias que, al final, prácticamente todo juego que mereciera medianamente la pena recibiera alguna cosilla para que se quedara contento.

Sin embargo, a nosotros nos parece que eso le quita buena parte del sentido al tema de los premios, que al fin y al cabo es otorgar un reconocimiento especial a los juegos que han logrado destacar por x o por y, además de premiar a aquellos pocos que fueron "más allá del cumplimento del deber" para remover un poco este mercado nuestro y establecer un nuevo rasero por el que tendrán que medirse en el futuro todos los demás.

Eso de separar los juegos por categorías, que si juegos deportivos, que si de carreras, de aventuras, y demás, no nos interesa aquí. Para eso ya está el Escaparate. No tenéis más que ojear esa sección y quedaros con los que tienen mejor nota en cada categoría para obtener vuestra propia lista. Además, de todas formas, con todos los nuevos avances en los distintos campos tecnológicos, cada vez se va haciendo más y más difícil encajar a un determinado producto en una categoría concreta (¿por qué considerar Carmaggedon un juego de carreras de coches y no una especie de arcade? ¿Dónde fijamos la frontera que separa los juegos de rol de las aventuras gráficas de última generación?, etc.)

Así que, ¿cómo nos hemos decidido por éstos diez y no por otros? Bueno, no ha sido fácil. Queríamos tener en cuenta una serie de factores. El más importante de todos ellos era pensar, al echar la vista atrás dentro de un tiempo, cuáles serían los más recordados, aunque hemos de reconocer que, al final nos hemos dejado guiar por nuestro instinto. Hemos discutido entre nosotros para elegir cuál se quedaba y cuál se caía. Después de varias listas, y de que ciertos juegos subieran o bajaran, o simplemente acabaran desapareciendo, nos decidimos por unos definitivos... entonces los volvimos a tirar y continuamos con nuestros 'amistosos' intercambios de opiniones para ver qué se quedaba y qué se iba. Así sucesivamente hasta que, al fin, después de más peleas de las que queremos reconocer (si habéis visto cómo quedan los boxeadores de Ready 2 Rumble después de un combate, os podréis hacer a la idea) los diez privilegiados son los que podréis encontrar en esta lista del Top 10.

Bueno, a pesar de todo el rollo que os acabamos de soltar, no queremos dejar pasar la oportunidad de mencionar otros juegos que, aunque no han llegado a quedarse en la lista, sí han llegado a considerarse como posibles alternativas, teniendo en cuenta que su puntuación final no ha sido el único factor a considerar, también contaban otras cosas, como lo bien que nos lo hemos pasado con ellos aquí en la Redacción de vuestra revista favorita (Esa es PSM, naturalmente), y siguen siendo juegos perfectamente recomendables. Así que tendréis que esperar un poco más para leer la lista de honor.

TÍTULO	GÉNERO	PUNTUACIÓN
Syphon Filter	Aventuras	9,7
Tony Hawk Pro Skater	Deportivo	9,1
Ape Escape	Plataformas	8,2
Pac-Man World: 20 Aniversario	Plataformas	9,4
Ready 2 Rumble	Lucha	8,8
RC Stunt Copter	Arcade de vuelo	9
Sled Storm	Carreras en Nieve	9,1
Le Mans 24 Horas	Carreras	9,3
V-Rally 2	Carreras	9,4
Need For Speed: Road Challenge	Carreras	9,6
OddWorld 2: Abe's Exodus	Plataformas/Aventura	9,2
Crash Team Racing	Carreras	8,1

Esperemos que esto se convierta en una tradición que tenga continuidad el año que viene, y el siguiente, y otros muchos años más, lo que será señal de que nos seguiremos viendo mucho tiempo.

10 Wipeout 3

La tercera entrega de la saga de Psygnosis agrupa lo mejor de los juegos anteriores mezclándolo con una velocidad de juego endiablada, gráficos en alta resolución y una jugabilidad como pocas veces se ha visto en un juego de carreras. Pocas veces una continuación nos deja con la boca abierta tanto como en este caso. Si a todo esto le añades una banda sonora que ha creado un estilo dentro del mundo de los videojuegos, tendrás como resultado una obra maestra. Definitivamente Wipeout 3 entra en esta lista de los elegidos con todo merecimiento y dejando el listón muy alto para los juegos de este tipo que se lancen posteriormente.



9 Legacy of kain: Sould reaver

Quizá uno de los juegos de aventuras más innovadores del año, lo de cambiar de dimensión espacial para acceder a lugares inaccesibles no tiene precio. La historia es una de las más inquietantes y extrañas jamás descritas en un juego. Las habilidades y la inteligencia de Raziel (bueno, más bien del que lo juega) son indispensables para finalizar la aventura, lo que convierten a este juego en un auténtico reto para gente sin complejos (que diría el del anuncio).

8 Tomb Raider: The Last Revelation

Todos los Tomb Raider, por un motivo u otro, siempre se hacen un hueco entre las listas de los mejores juegos del año. En esta ocasión nos encontramos con uno de los más acertados de la saga, ya que vuelve a retomar el estilo de la primera parte que fue la que más impresionó en su lanzamiento y cuyo modo de juego es el que más ha gustado siempre a los fans de las aventuras de la "tía Croft". Desde luego es mucho mejor que la injugable tercera parte y además (y esto no tiene precio para los obsesos fans de la protagonista) tendremos la oportunidad de ver a una Larita quinceañera y con coletas que es toda una delicia.

7 Ridge Racer Type 4

La primera vez que vimos la intro con Reiko paseándose por esas carreteras y rompiéndose un tacón, ya nos dimos cuenta de que nos esperaba un gran juego. Si hiciéramos un Top 10 con las intros de los juegos, esta sería la nº1. R4 es sin duda el mejor de la saga Ridge Racer de Namco. La imaginación de los programadores creando coches no tiene límite, como casi el número de ellos que podemos encontrar en el juego (321 con el Pac-Man Mobile). Los escenarios son grandiosos, los efectos de luz no tienen precio y la música "House" que nos acompaña a lo largo de todo el juego bien podía haber estado como nº1 en todas las listas de éxitos de la radio. Si a todo esto le añadimos que el manejo de los coches es una delicia, estamos ante uno de los mejores juegos de carreras del año.

5 Silent Hill

Konami nos sorprendió a todos cuando decidió meterse en un género al que no nos tenían acostumbrados y hasta entonces dominado por los Resident Evil de Capcom y consiguió ponernos los pelos de punta cuando jugamos a este juego en nuestras casas y con la luz apagada. Sin duda alguna podemos decir que es el juego de Survival Horror que más te introduce en esa atmósfera de miedo e intriga con que cuenta su historia. La ambientación es increíble, la música te pone de los nervios cuando tiene que ponerte, los sustos están a la orden del día y la historia es de lo más intrigante.

6 Driver

Si Driver está un puesto por encima del maravilloso R4 no es porque supere al anterior. En este caso nos hemos dejado llevar más por la originalidad, ya que el modo de juego de Driver es algo que ha sorprendido gratamente a toda la prensa especializada. Es la primera vez (sin contar con Grand Theft Auto) que en un juego de conducción tiene más importancia el seguir la aventura que ganar carreras. La historia es envolvente hasta cotas increíbles, la opción de elegir las misiones que te apetezcan y cambiar así el desarrollo del juego es una pasada, el doblaje es fantástico, la conducción espectacular y la recreación de las ciudades de San Francisco, Los Angeles, Nueva York y Miami es tan exacta que estamos seguros de que la comparas con un callejero de esas ciudades y no

4 DINO CRISIS

Quien dijo que este iba a ser un Resident Evil con dinosaurios se equivocó de pleno. Quizá pueda recordar a este en algunas cosas, pero el desarrollo de Dino Crisis no tiene nada que ver con él, ni siquiera con Parque Jurásico como dijeron otros. La historia del juego es totalmente original y te enganchará desde el principio del juego hasta el final cuando realmente te enteres de que va toda la movida. Los gráficos y escenarios en 3D son de una calidad asombrosa, las combinaciones de productos químicos pondrán a prueba tu habilidad para crear armas letales con las que tumbar bichos jurásicos con una fiereza demoledora. Además es de esos juegos que te hacen querer volver a empezarlos cuando te los has acabado para poder ver todos los finales posibles, ya que el final de la historia depende del desarrollo que hayas elegido cuando te piden que escojas la opción de seguir un camino u otro.

3 FIFA 2000

Los chicos de EA Sports han ido aprendiendo la lección y mejorando la saga FIFA a medida que pasan los años. Y es que si comparamos este con el del 97 la evolución es increíble. En esta entrega se han corregido todos y cada uno de los fallos que tenían los anteriores en cuanto a control y jugabilidad se refiere; dos de los mayores impedimentos con los que se han encontrado siempre para alzarse al primer puesto entre los juegos de fútbol. Pues en esta ocasión lo han conseguido y podemos decir sin temor a equivocarnos que FIFA 2000 es el mejor juego de fútbol que jamás se ha creado para nuestra gris. Rapidez de respuesta en los controles, jugabilidad sin límites, banco de datos de jugadores reales inmenso y los mejores comentarios en castellano que hemos oído jamás en un juego deportivo. ¿Qué más se puede pedir?



2 Metal Gear solid

A pesar de lo que digan muchas lenguas viperinas y sin conocimiento alguno sobre el juego, a pesar de toda la movida que se ha montado de una manera absurda por lo de las pastillitas de marras, a pesar de los pesares, Metal Gear Solid es y seguirá siendo uno de los juegos más increíblemente buenos que existen actualmente para PlayStation. El realismo de meterse en la piel de un agente secreto llega a cotas inigualables, la lógica en todo el desarrollo de la aventura es aplastante, teniendo que tomar decisiones como si realmente estuvieras dentro del juego. Detalles como el de Mantis cuando lee tu mente, el de hacer que un lobo te mee en una caja para que los otros te huelan y no te ataquen, el masaje que te da el Dual Shock cuando considera que estás cansado, el alucinante doblaje al castellano que te hace creer que estás viendo una película en lugar de un juego y mil pequeños detalles más son los que hacen de Metal Gear Solid una experiencia más que un juego.

EL JUEGO DEL AÑO

1

Final Fantasi VII

TA TA CHAAN! And the Winner is... Por supuesto Final Fantasy VIII, ¿Acaso había alguna duda? El más esperado del año, el más grande, el más largo, la mejor historia, los mejores gráficos, y más y más cosas con las que podríamos llenar varias páginas. Nunca un género tan exclusivista como el rol ha tenido tantos seguidores, gracias a un juego como este. Te guste o no el rol, Final Fantasy VIII te enganchará desde el primer momento y no te soltará hasta que consigas ver su apoteósico final. Nunca un juego de rol tuvo unos gráficos, unos escenarios y una historia tan increíble como este. Llegarás a identificarte con los personajes de tal manera que sentirás como ellos, te enamorarás, odiarás, sentirás simpatía o rechazo hacia unos y otros y, sobre todo, te sentirás un héroe cuando lo acabes. Final Fantasy VIII es EL JUEGO con mayúsculas, nº 1 en PSM, tu y yo lo sabíamos, gozada total, yeah, yeah...

INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE





GRAN TURISMO 2

Posiblemente... el mejor juego de coches de la historia.

La primera parte de este juego consiguió revolucionar el mundo de PlayStation por sus gráficos, su control y, sobre todo, por el lanzamiento del Dual Shock que fue diseñado especialmente para este juego (Imaginaos que sería ahora de nuestros juegos si no dispusiéramos de nuestro adorado mando vibrador). Gran Turismo cambió por completo el concepto de los juegos de carreras y se convirtió en una meta (nunca mejor dicho) a la que un gran número de programadores ha querido llegar aunque, hasta la fecha, nadie lo ha conseguido. Nadie hasta que en Polyphony Digital (los padres de la criatura) han decidido parir el segundo retoño, digno sucesor del Rey.

Superar un juego como Gran Turismo 2 ya va a ser más que imposible, por lo menos en la consola actual, no sólo por la calidad que atesora esta segunda entrega sino por la capacidad de la gris que no creemos que se pueda exprimir mucho más. De hecho, y esto sólo es una suposición nuestra visto lo visto, creemos que esta entrega se trata de una versión "light" de Gran Turismo 2000 que saldrá dentro de poco en Japón para la PS2.

Gran Turismo 2 es una increíble selección de coches reales de los fabricantes más famosos del mundo, en esta ocasión se han incluido cerca de ¡600 coches! sí, has leído bien, no nos estamos tirando el moco. Además han añadido algo que echábamos de menos en la anterior entrega, como eran los fabricantes europeos; por fin puedes probar prácticamente todos los coches que ves habitualmente por la calle. Por ejemplo, algunas marcas europeas incluidas son: Renault, Volkswagen, Audi, BMW, Porsche (aunque aparece en su versión deportiva con el nombre de RUF) TVR, Lotus, Jaguar, Rover (con su famoso Mini Cooper) Peugeot, Citroën, Aston Martin y un montón más.

La variedad de tipos de coches que puedes pilotar va desde clásicos de los años 60 y 70 hasta los más modernos prototipos desarrollados por preparadores de carreras como Tom's o Tommy Kaira, pasando por los utilitarios típicos como los Peugeot 106, el Ford Ka o el Renault Clio por citar alguno, cochazos de lujo como los Mercedes, BMW y Jaguar de gama alta e incluso los modelos participantes en el Mundial de Rallies como el Toyota Corolla, Subaru Impreza o Mitsubushi Lancer entre muchos otros.

Esta es una novedad importante en Gran Turismo; se han incluido pruebas de rally en tierra, además



▲ En esta ocasión, y por primera vez en Gran Turismo, tendremos la oportunidad de pilotar coches del mundial de rallys en pistas de tierra, toda una pasada.



▲ "Los japos" por fin se dieron cuenta e incluyeron coches europeos en esta nueva versión. Hay tienes a todo un Golf GTI. Por lo menos estos los podemos ver por la calle.

de ampliar las de asfalto. Algunas pistas de la entrega anterior, como Trial Mountain o High Speed Ring entre otras, vuelven en esta segunda entrega junto a otras nuevas, algunas basadas en circuitos reales como el de Laguna Seca.

Lo mejor del juego, aparte de los gráficos, es sin duda el control (manejo) de los coches y las reacciones de estos, dependiendo del tipo de coche que lleves. Te podemos asegurar que de entre los más o menos 600 que tiene el juego no hay ninguno que se maneje igual que otro, es simplemente alucinante. Por supuesto que también tienes todas las opciones de preparación del coche imaginables: ajuste del turbo, neumáticos, suspensiones, aligerar de peso, configuración de la caja de cambios, embragues y un montón de opciones más. Además en esta ocasión es más fácil ajustar el coche que en la anterior entrega; ¿Recuerdas los quebraderos de cabeza que te dieron los ajustes de relación de cambio?, pues en esta ocasión dispondrás de un modo de ajuste automático de cambio en función de velocidad punta o aceleración, si no quieres complicarte mucho la vida; ahora bien, si por el contrario eres un experto mecánico siempre dispondrás de los ajustes manuales que quieras hacerle a tu coche, todo un lujo.

En esta ocasión los modos Arcade y Gran Turismo se encuentran separados en dos discos independientes, aunque complementarios entre sí. Esto quiere decir que a medida que vas avanzando en el juego y vas guardando en la tarjeta de memoria en el modo GT, vas desbloqueando opciones en el modo Arcade, siempre y cuando cargues en este modo el juego salvado en el modo GT, claro está.

Para que os hagáis una ligera idea de lo inmensamente grande que es el juego, os diremos que después de jugar las 8 primeras horas de juego mas o menos, nos fuimos a mirar las estadísticas y vimos, con asombro, que nuestro porcentaje completado era del 0,44 %; alucinas, ni siquiera la mitad de un uno por ciento.

Otras opciones interesantes que ya aparecían en la primera entrega son, por ejemplo, la de llevar todos los coches de tu garaje al modo Arcade o intercambiarlos con los de algún colega. En esta segunda parte, y también como novedad, puedes activar o desactivar la opción de daños al vehículo que influirá en el manejo y el rendimiento, pero si quieres un consejo no lo hagas, lo más alucinante de este juego es ir ganando trofeos y coches para llegar a hacerte con un garaje cuanto más grande mejor. Todo lo que sean trabas o impedimentos para ganar lo único que conseguirán será retrasarnos en nuestro propósito. Además la inteligencia artificial de los demás pilotos controlados por la CPU es tan alta que lo único que nos faltaba era darles alguna ventaja encima.

También se mantienen en esta segunda parte los exámenes para obtener las licencias de conducir. Aunque en esta ocasión son bastante más fáciles que la tortura del anterior GT, también hay que decir que son más las licencias que deberás conseguir para poder acceder a todas las pruebas. Estas han aumentado en número y en clases; ahora están las copas GT, los eventos especiales, las pruebas de tierra y las de resistencia que cuentan con un montón de retos que varían entre las carreras de 2 horas a las de 300 millas y que por sí solas forman una categoría a prueba de los más viciados. En esta entrega también se han incluido las copas organizadas por los fabricantes en las que tendrás que correr con los coches indicados en cada marca, es lo que se conoce como "copas de promoción" o "copas monomarca". Por si todo esto fuera poco y por si acaso te acabas el juego (cosa bastante laboriosa y que te llevará más tiempo del que crees), dentro de las copas GT, hay un modo extra llamado "Crear Evento". Este modo lo que hace es diseñar un campeonato en 30 segundos y con el nivel de dificultad que elijas, además de con unos premios bastante sustanciosos. Con este modo se puede decir que el juego se hace infinito, ya que cada vez se diseñará aleatoriamente un campeonato nuevo.

Todo esto sumado hace un total de más de 200 pruebas diferentes en las que competir. ¿Alguien da más? Pues sí: nosotros, porque si quieres más, en el próximo número de PSM tendréis un análisis a fondo del juego con todo lo que hemos conseguido exprimir de esta maravilla llamada Gran Turismo 2 ¡Viva el Rey!



▲ **Seguimos contando con circuitos cerrados además de pruebas en carretera. En este necesitarás algo más que un Mercedes modelo "el Fary" como el de nuestro maquetador para ganar la prueba.**



▼ **El nuevo VW Escarabajo también está incluido en esta nueva entrega, aunque no esperes unas grandes prestaciones si lo comparas con otros pepinos del juego. Por lo menos resulta curioso.**



▲ **La inteligencia artificial de los demás pilotos ha subido muchos enteros en esta oacsión. Ahora irán como linces a intentar coger posiciones para tomar mejor las curvas. ¡Ojo con ellos!**

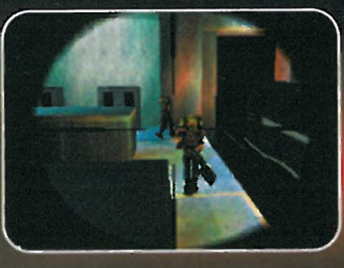
1 jugador 1x

Distribuidor Proein
Desarrollador Core/Eidos

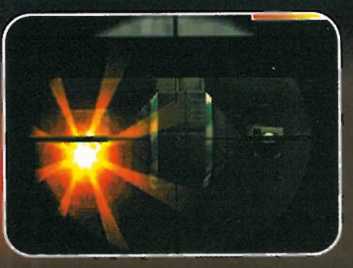
Fecha de salida 1º Trimestre 2000
Tipo Acción

Francotirador

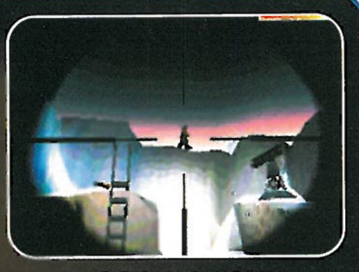
Nada como un rifle de precisión para evadirse de las consecuencias de sus acciones. "Je, je" piensa fríamente nuestro personaje mientras se libra de otro enemigo desde la seguridad de un tejado lejano. La mira telescópica de este juego es lo más.



▲ Bien, veamos... ¿a quién debería quitar antes de la circulación? Mmmm... los dos parecen igualmente malos. Supongo que lo echaré a cara o cruz.



▲ Puedes acabar con los nidos de ametralladoras desde una buena distancia, pero ésta ya te ha visto y ha abierto fuego.



▲ Nuestro helado amigo del muro que tenemos delante está a punto de aprender lo que pasa cuando no prestas la suficiente atención.

FIGHTING FORCE 2

Una segunda parte completamente diferente

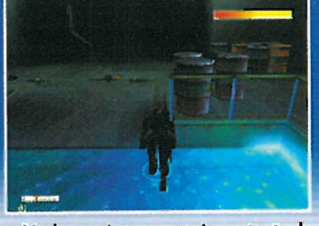
Fighting Force era un juego de lucha estilo Double Dragon perfectamente respetable. Sin embargo, para esta segunda parte, pretende metamorfosearse en una especie de Tomb Raider más bonito y más cargado de acción. Si el diseño de niveles y el desarrollo del juego logra mantenerse al nivel que promete según lo que hemos podido ver, no cabe duda que podría llegar a convertirse en uno de los mejores juegos del 2000, sin exagerar. Eidos ha abandonado por completo muchos de los elementos del original para convertirlo en algo completamente diferente.

Por un lado, ha desaparecido completamente el aspecto multijugador. Ahora, Fighting Force 2 es un juego para un solo jugador que pone el énfasis en la exploración y las armas. No hay que olvidarse de trepar y saltar y todo lo cual hace que no podamos evitar acordarnos de Lara Croft. El énfasis puesto en las armas es enorme, hay más de veinte e incluyen algunos aparatos de lo más sofisticados. Hay una escopeta, por supuesto, un bazooka y siempre vas cargando con un bastón, pero armas como el rifle de francotirador añaden una gran profundidad al desarrollo del juego. ¿Cómo puedes acabar con una sala llena de tíos con sólo seis balas? La opción de zoom es tan buena como cualquier cosa que haya podido verse en juegos como Metal Gear o Goldeneye.

Gráficamente, no podría ser mejor. El protagonista, Hawk Mason, continúa su andadura tras la primera parte, pero con animaciones más logradas en un entorno que deja en ridículo todo lo que ha salido desde Tomb Raider. El buen uso de las texturas y las explosiones auténticamente impresionantes sirven para garantizar el atractivo visual del producto final. Las armas, los malos y, sobre todo, los efectos de iluminación también tienen un aspecto formidable.

La historia, teniendo en cuenta que se trata de una aventura, está mucho más desarrollada que en el anterior. El doctor Zeng, tras un fallido intento de destruir el mundo, ha desaparecido. Su fundación de investigación ha sido vendida a una misteriosa corporación. Parece que Zeng había estado trabajando en el soldado definitivo, una creación cibernética. El gobierno, como cabría esperar, está preocupado por el hecho de que una fundación privada pudiera hacerse con el control de semejante tecnología, y envía a Hawks para investigar y hacer saltar todo lo que no interese por los aires.

Lo único que echamos en falta de sus primeras versiones son los niveles más desarrollados y la inteligencia artificial de nuestros enemigos. La forma que tienen las armas de funcionar en niveles 3D (como las granadas que rebotan por las escaleras) dejan intuir que habrá que hacer mucho más que ir por ahí volando todo lo que nos encontremos en nuestro camino. Estamos deseando ver más.



▲ Nadar será una parte importante de la versión final de la aventura, y requiere un gran sigilo, por no hablar de unas buenas aletas.



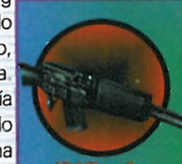
▲ Mason acaba con los ordenadores de la corporación harto de que su porquería de servidor se cuelgue por enésima vez.



Aquí vemos algo que se olvidaron de incluir en el primer juego: entornos interactivos. Casi cualquier objeto no humano puede volarse en pedacitos con un par de disparos bien colocados.

Armamento

Un enorme arsenal de armas espera a los jugadores, y la mayoría de ellas pueden encontrarse simplemente tiradas por el suelo. ¡Qué cómodo! Aquí tenemos unas cuantas de nuestras favoritas:



Rifle de asalto
Potente; necesita buena puntería y mano firme, pero tiene una velocidad de disparo muy lenta.



Ballesta
Silenciosa y mortal; líbrate de los malos sin atraer demasiado la atención.



Lanzallamas
Con esto puedes hacer que las cosas se pongan realmente calientes. El fuego puede ser un aliado.



Lanza granadas
Estratégico y devastador, puedes lanzar granadas con precisión.



Granada
Tan simple como lanzarla hacia donde están los malos. ¿Qué más necesitas saber?

Lanza cohetes
No es precisamente sutil, pero sí una buena forma de despejar una habitación. Pulsa el botón.



Escopeta
Potente, pero poco útil para acabar con objetivos a larga distancia. Para uso cercano y personal.



Rifle de precisi,on
Esto del francotirador es lo más cómodo que hay para librarnos de enemigos molestos.



Táser
BZZZZ, estás paralizado. También resulta útil si tu mando Dual Shock se vuelve a cascar.



Uzi
El fuego rápido siempre viene bien en combate, y más con múltiples objetivos. ¡Que me echen a todos los malos!

GEKIDO

EntreTekken y Fighting Force con buenos programadores

Cuando Capcom lanzó inicialmente Final Fight, en ciertos aspectos parecía una versión de Street Fighter algo pasada por agua, o quizá una versión mejorada de Kung-Fu Master. Al final resultó que Final Fight era mucho más que eso y acabó convirtiéndose en un gran éxito, que, naturalmente, generó miles de imitaciones. Streets of Rage para Megadrive fue posiblemente su mejor imitador, pero Eidos también contó con un buen producto con Fighting Force. Parece bastante obvio que Gekido está fuertemente inspirado en estos títulos anteriores, tratando de revitalizar completamente la antigua gloria del género, y, por el momento, tiene un aspecto increíble.

Tomando elementos de Final Fight, Tekken y otros, el principal factor con que cuenta Gekido es su presentación. Gráficos como estos no se ven todos los días, por desgracia, y, cuando lo hacen, sirven para que la PlayStation se luzca. Aunque el juego está, en principio, diseñado y programado en Inglaterra, el estilo anime y el uso del japonés resultan completamente convincentes. El juego parece, suena y se juega como si fuera completamente japonés.

Los personajes de dibujos animados, las estrambóticas historias, y las interminables hordas de tipos malos están todos presentes, pero llevadas al extremo. Los desarrolladores sabían que tenían que hacer un juego que forzara al máximo los límites del género, así que decidieron tomar todos sus elementos, incluyendo su sistema de lucha, corregirlos y aumentarlos.



El Estilo Anime

Los personajes y los escenarios del juego, como os hemos comentado, no sólo están fuertemente inspirados en el anime japonés, sino que constituyen una de las más perfectas reinterpretaciones que hemos tenido ocasión de ver.

▼ Este primer plano muestra lo detallados que están los personajes. La animación es tan fluida y convincente como la de cualquier juego de lucha normal.



▲ Travis hace una demostración de su famoso "Beso de Glasgow", también conocido como cabezazo.



◄ En este atestado mercado puede verse el gran número de personajes y objetos que pueden aparecer en pantalla en cualquier momento, y sin que el juego sufra ningún bajón de velocidad.



▲ Cada personaje cuenta con sus propias técnicas especiales de "furia". Travis tiene un brillo azul que indica que está cargado y preparado para patear a cualquiera.

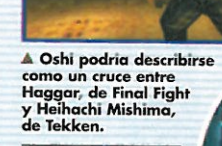
Hablando del sistema de lucha, este título debe de contar con uno de los sistemas más completos y complicados jamás vistos fuera del propio género de lucha. Cada personaje cuenta con un gran arsenal de combinaciones puñetazo/patada enlazables unas con otras y puede aprender aún más a medida que vayan avanzando en el juego (ataques de malabarismo, movimientos especiales de "furia", lanzamientos... casi todo lo que se pueda uno imaginar lo puede encontrar aquí).

En muchos sentidos, Gekido es un juego muy cinematográfico. La cámara se utiliza de modo muy efectivo para que enfoque en todo momento la acción que esté teniendo lugar y se acerque lo máximo posible para conseguir el mejor ángulo para los movimientos especiales. Los entornos de lucha son realmente interactivos (prácticamente cualquier objeto se puede mover, destrozar o usar) y producen esa sensación de película. Parece que siempre está ocurriendo algo en los fondos, la gente pasea, los aviones sobrevuelan la zona y los coches corren por las calles cercanas. Parece que te estés abriendo paso por un mundo real, de estilo anime. Incluso los enemigos tienden a aparecer de las formas más inesperadas y espectaculares, como saltando desde helicópteros o desde coches en marcha.

Todos estos factores hacen que la experiencia para un solo jugador resulte enteramente satisfactoria. Las animaciones de los personajes son muy completas y, a diferencia de otros juegos de su estilo, puede verse perfectamente lo que están haciendo, incluso en plena melé.

Para el momento de su lanzamiento, Gekido debería contar con unos diez personajes diferentes con los que jugar (seis de los cuales estarán ocultos y habrá que descubrirlos) y alrededor de seis modalidades de juego (Modo Historia, Modo Arena, Luchador en la Sombra, Pelea en Equipo, Combate de Bandas Callejeras y de Supervivencia). Gracias a esta amplia variedad, y al hecho de que puedas jugar contra otros tres jugadores, este es uno de esos títulos que puede llegar a brillar este año con luz propia tras su lanzamiento.

▲ Oshi podría describirse como un cruce entre Haggar, de Final Fight y Heihachi Mishima, de Tekken.



► El juego cambia en tiempo real para mostrar el inicio de una nueva pelea. No solo es un efecto que queda muy bien, sino que se produce tan rápido que no interfiere con el desarrollo del juego.

1 jugador 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Psygnosis

Fecha de salida 1º Trimestre 2000
Tipo Shoot'em up



COLONY WARS: RED SUN

Escoge tu propia aventura espacial

Estamos deseando ver una versión definitiva de esta tercera entrega de la increíble saga de Colony Wars. En esta ocasión nos encontraremos con un juego bastante largo con cincuenta misiones de múltiples objetivos. Asumiremos el papel del típico personaje solitario que opera al margen de las dos facciones interestelares en guerra que coexisten en esta historia: La Marina y la Liga de Mundos Libres.

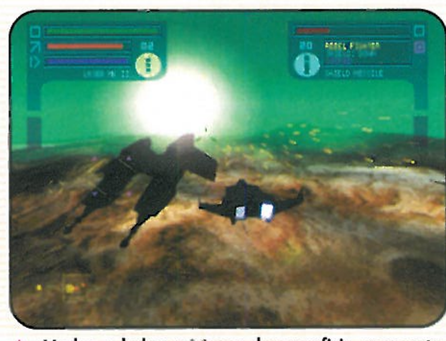
Se trata de una especie de Han Solo que responde al nombre de Valdemar. Las misiones que llegaremos a jugar dependerán del bando con que decidamos aliarnos. En ciertos momentos cruciales de determinadas misiones, tendremos que tomar unas decisiones concretas que servirán para decidir qué ramificación de la línea argumental seguiremos, lo que acabará por conducir inevitablemente a varios finales diferentes.

Enlazando las distintas ramificaciones de esta historia tendremos una especie de aparición fantasmal recurrente que nos ordenará que sigamos a una nave estelar de lujo llamada Red Sun, una nave que, según las propias palabras de esa figura "no es lo que parece". Al fin y al cabo, ¿qué sería de una épica space opera si no contara al menos con un mínimo de misterio?

Tus misiones te obligarán a visitar cinco sistemas solares diferentes y, como ya ocurriera en Colony Wars: Vengeance, la acción se desarrollará tanto en el espacio exterior como sobre la superficie de ciertos planetas.

Los posibles objetivos de nuestras misiones también han sufrido una significativa mejora en lo que a variedad se refiere, ya que parece haberse ampliado el tipo de misiones que podemos llevar a cabo, con todo tipo de giros argumentales inesperados a media misión. También han decidido hacer que las misiones de bombardeo resulten mucho más espeluznantes, ya que las naves principales contarán con peligrosas torretas capaces de girar 360º, que pondrán a prueba tu habilidad con las maniobras de evasión.

También dispondremos de ocho nuevos aparatos que el jugador tendrá ocasión de pilotar, y que ahora podrán adquirirse gracias al dinero que obtengamos en las sucesivas misiones.



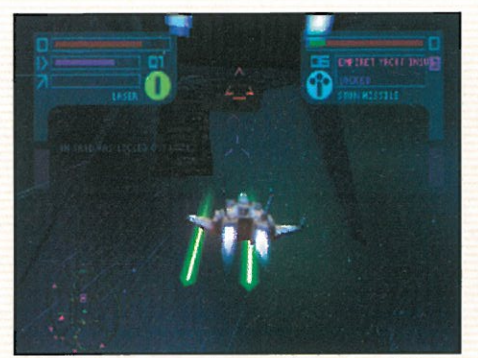
▲ Vuelve a haber misiones de superficie, pero esta vez podrás usar cualquiera de tus aparatos dentro de la atmósfera del planeta. Las texturas de superficie parecen mejoradas en gran medida.



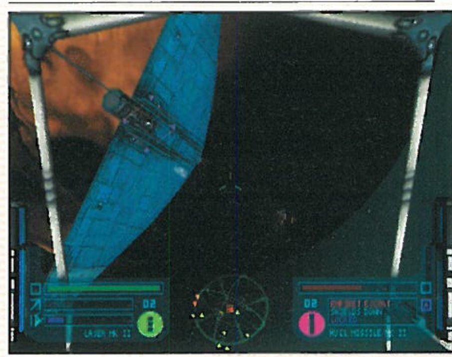
▲ Como su predecesor, el juego contará con multitud de misiones que tendrán lugar sobre la superficie de un planeta.

La segunda parte de la serie tenía un aspecto estupendo, pero este nuevo título ya tiene un aspecto aún mejor. Los nuevos entornos y efectos incluyen nebulosas interactivas que habrá que atravesar, la atmósfera de un gigante de gas en la que tendrás que luchar, texturas aún mejores y algún que otro efecto nuevo de luces. El juego dispone de un total de 88 modelos distintos de naves, y Psygnosis también promete que habrá enemigos más inteligentes y una banda sonora que se grabará contratando los servicios de una auténtica orquesta profesional.

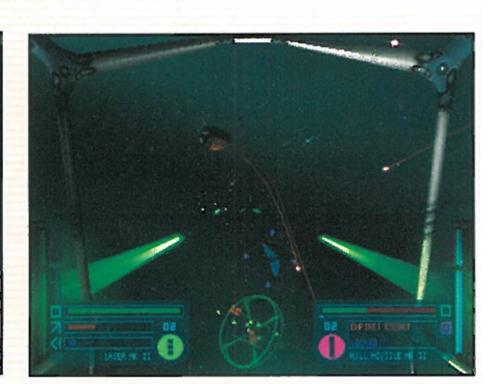
Aunque todavía no tenemos confirmada la fecha definitiva de lanzamiento, por los datos que tenemos hasta la fecha estamos convencidos de que nos encontramos ante uno de esos títulos que cualquier proyecto de piloto estelar no puede dejar pasar por alto.



▲ Una de las mejoras más destacadas es el uso de torretas giratorias en las naves, que nos complicarán la vida cuando tratemos de bombardear las naves principales.



▲ Algunas de las naves espaciales que te encontrarás son absolutamente inmensas, como esta enorme plataforma orbital con forma de cuña.



▲ Esperamos que las batallas sean tremendas, con múltiples enemigos y aliados de diferentes tamaños luchando a tu alrededor. Mirad qué efectos de láser y estelas de misiles.

COOL BOARDERS 4

Más nieve todavía, ¡y vamos por el número cuatro!



▶ Los circuitos suelen incluir, por lo general, varios trucos que te pueden permitir mejorar tu puntuación. Por ejemplo, si consigues hacer una acrobacia al pasar a través de este vagón de tren, recibirás una bonificación por "Dificultad".

Los juegos de snowboard tienden a ser muy similares en todo lo referente a diseño, aspecto y opciones. Por eso resulta especialmente destacable que alguien pueda sacarle tanto jugo al tema como para crear una serie completa de cuatro títulos. Bueno, pues eso es exactamente lo que 989 Studios ha tenido la osadía de hacer. Ya casi está aquí Cool Boarders 4. Sin embargo, para esta ocasión 989 tiene la intención de cambiar un poco las cosas. En primer lugar, y para empezar, no hay nada de nieve, y ni una sola persona llevando una tabla de snowboard en todo el juego.

Era broma, naturalmente, pero no nos negaréis que eso sí que habría resultado todo un toque de originalidad. En realidad habrá de sobra de ambas cosas, tanto nieve como personajes. En la entrega de este año (que realmente debería llamarse algo así como Cool Boarders 2000) 989 ha tirado la casa por la ventana para adquirir los derechos que le permitan incluir a algunos de los mejores profesionales del mundo del snowboard. De esta manera, se incluirán nombres famosos como los de la pequeña monstruito de 12 años Shaun White de Burton, o Michele Taggart de Salomon (número uno en la clasificación ISF), Jim Rippey, Andrew Crawford, así como muchos otros. Los desarrolladores consideran que con la inclusión de todos estos profesionales, así como la de muchas de las casas oficiales fabricantes de material de snowboard contribuirá a potenciar la sensación de realismo y autenticidad que se respirará en este nuevo título.

Además de todos los profesionales incluidos en esta entrega, el jugador contará con la opción de crear y vestir a su propio personaje. Podrá darle el estilo que quiera con material de Billabong, Levi's o incluso gafas de sol de Arnette. Un consejo: si eliges Levi's no te pongas demasiadas prendas vaqueras, porque tienden a chorrear con relativa facilidad, un par de caídas son suficientes.

También se han añadido nuevas modalidades de juego entre las que escoger, algunas de las cuales son específicas de determinadas montañas, y también existen las habituales modalidades para uno o dos jugadores (esta última con pantalla dividida, naturalmente). Las distintas pruebas Downhill, Half Pipe, Slope Style, CBX y Big Air Stadium deberían servir para tener felices y contentos incluso a los aficionados más exigentes.

Otra novedad interesante es la inclusión de una modalidad "Trickmaster" que enseña a los jugadores cómo realizar y perfeccionar todos los distintos trucos, así como una modalidad "Multiplayer Tournament", que permite a cualquier jugador retar a sus amigos a ver quien puede realizar el mayor número de trucos mientras recorre los distintos circuitos.

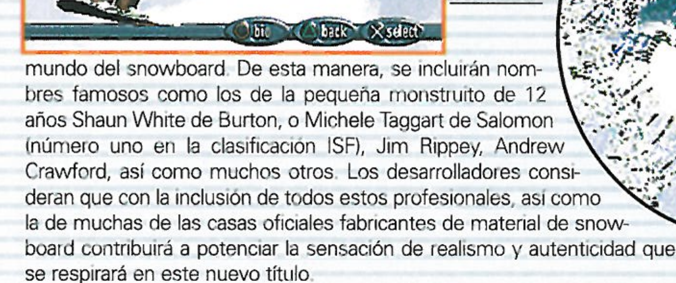
989 ha introducido además, otros pequeños extras, pero ha dejado la mayor parte del manejo del juego sin tocar. De esa forma, los seguidores de la serie no tardarán mucho en meterse en la dinámica de esta cuarta parte, ahorrándose largos períodos de aprendizaje. En conjunto, Cool Boarders 4 promete ser el mayor y mejor de todos los Cool Boarders hasta la fecha, pero ¿será el mejor juego de snowboard jamás realizado? Eso es, desde luego, lo que piensa 989, pero nosotros tendremos que verlo con nuestros ojos.

◀ Por primera vez, *Cool Boarders* contará con varios profesionales conocidos del mundo del Snowboard. Puedes jugar con ellos o crearte tus propios personajes.

▲ Vuelve el Halfpipe y ahora te permite realizar más movimientos todavía. Pero no te olvides de mantener, en todo momento, una buena velocidad.



▲ En una de las modalidades de descenso de pendiente tendrás que realizar un slalom por una serie de banderas de colores. Si te saltas una, recibirás una penalización de tiempo. Sáltate más de una y tus colegas de Snowboard tendrán unos cuantos motes nuevos para ti.



◀ En *Cool Boarders 4* dispondrás de una mayor variedad de saltos, lo que te proporcionará múltiples oportunidades de lucirte haciendo todo tipo de saltos y acrobacias.



▲ Subirte a las barandillas demuestra tu habilidad y tu falta de respeto por la propiedad pública.



▲ Este tipo de movimientos son los que resultan de lo más sencillos en los juegos, pero suelen acabar mal cuando las pruebas en la vida real.



▲ ¿Quién dice que hace falta nieve para practicar Snowboard? Esta gélida rampa de madera resulta igual de resbaladiza, pero reduce tu maniobrabilidad.

FEAR EFFECT

Sólo los Necios no Sienten Miedo

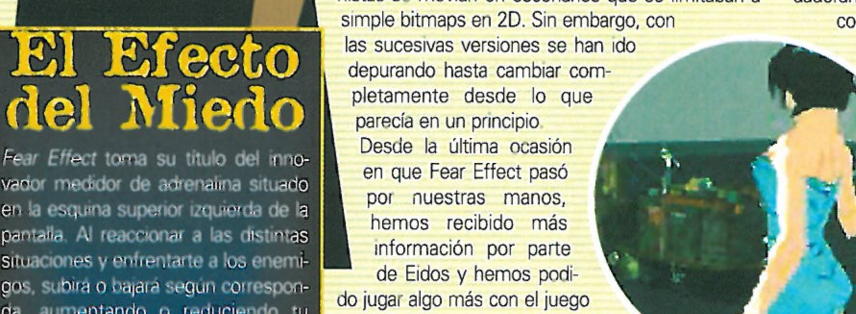
Este juego, ambientado en una versión futurista de Hong Kong de una realidad alternativa, pretende combinar los mejores elementos de Resident Evil o Dino Crisis, con clásicos de la ciencia-ficción como Blade Runner. La premisa argumental viene a ser algo así: La hija de un poderoso hombre de negocios chino desaparece en el hedonista y peligroso Protectorado Shan Xi en misteriosas circunstancias. Se reúne un equipo de especialistas con la misión de infiltrarse en la ciudad y tratar de encontrarla antes de que lo hagan otros elementos, que podrían considerarse menos deseables, y poder así asegurar su integridad a cambio de una buena suma de dinero. Tanto en su estilo como en su aspecto gráfico, el juego toma muchos elementos de los juegos de Capcom mencionados anteriormente, pero, irónicamente, el estilo del anime japonés de los personajes es mucho más pronunciado en este juego, que, al fin y al cabo, es de desarrollo americano.

Al principio, los gráficos poligonales de los protagonistas se movían en escenarios que se limitaban a simple bitmaps en 2D. Sin embargo, con las sucesivas versiones se han ido depurando hasta cambiar completamente desde lo que parecía en un principio.

Desde la última ocasión en que Fear Effect pasó por nuestras manos, hemos recibido más información por parte de Eidos y hemos podido jugar algo más con el juego en sí. Se han producido una serie de cambios (empezando por el título, que era Fear Factor), pero, por lo que hemos podido ver, todos ellos han contribuido a que el título alcance un nivel de calidad muy superior al inicial, y ello incluye algunas mejoras más que interesantes. Por ejemplo, los personajes ahora son capaces de llevar a cabo una mayor variedad de maniobras evasivas que los convierten en un blanco más difícil cuando se encuentran bajo el fuego enemigo. Estas maniobras incluyen algunas muy logradas, como rodar hacia delante, o desplazarse lateralmente. También se ha retocado la inteligencia artificial de los enemigos a los que nos tendremos que enfrentar, de modo que ahora ellos también pueden esquivar, ocultarse tras cualquier obstáculo y realizar acciones del estilo para librarse de tus ataques. El medidor de adrenalina sigue presente, mostrando reacciones positivas cuando completas alguno de los puzzles del juego, o cayendo de forma bastante brusca al sufrir los ataques de cualquiera de tus enemigos, aunque su funcionalidad completa aún no está del todo definida. Habrá que esperar a ver cómo evoluciona el desarrollo, pero no deja de ser algo cuando menos sorprendente, ya que estamos hablando de un elemento que, inicialmente, iba a constituir una parte fundamental de la acción, hasta el punto de ser el que diera nombre al juego. Bueno, vamos a aclarar una cosa: para los que aquello del inglés se les dé peor que la mecánica cuántica, hay que decir que el título del juego Fear Effect puede traducirse como el Efecto del Miedo, así que ya os podréis hacer una idea de la importancia que se suponía iba a tener un elemento que, en principio, serviría para medir precisamente dicho efecto. Esperemos que, al final, la cosa se solucione positivamente y el medidor acabe siendo esa innovadora adición al funcionamiento del juego que se pretendía que fuera desde el primer momento.

▸ No puede haber una aventura que se precie que no cuente con su buena ración de zombies. Estos tío están pidiendo a gritos que los mates, ¡pero en cantonés!

Cambiando de tema, otra de las cosas que llama bastante la atención es la transición entre las partes del juego controladas por el jugador y los segmentos de películas, hay que reconocer que resulta bastante impresionante, pues apenas se nota la diferencia entre unas y otras escenas. No se producen los típicos retrasos o paradas a los que nos tienen acostumbrados cuando se activan estas secuencias, lo que contribuye a crear una atmósfera más propia del cine. Ya lo entenderéis cuando lo veáis, porque verdaderamente es algo que hay que verlo para creerlo. Combinado con varios escenarios de juego de aspectos muy característicos, todos rebosantes de actividad en los fondos, Fear Effect logra provocar en el jugador la sensación de encontrarse inmerso en una emocionante película interactiva. Las secuencias de acción tienen una apariencia bastante sólida, y la adición de un nuevo retículo de puntería, que se vuelve de color rojo cuando tenemos un blanco claro, facilita tremendamente la tarea de apuntar y disparar, haciéndola mucho más satisfactoria y gratificante.



◂ Hana ya está vestida para matar. No muy vestida, pero vestida al fin y al cabo.

Otro de los elementos del juego que podría llegar a convertirse en el más característico de todos es sin lugar a dudas su ambiente tétrico y oscuro. No todo marchará según lo previsto para tu grupo, y el argumento promete tomar ciertos giros alarmantes y completamente imprevistos, y, naturalmente, no serán precisamente para beneficio de nuestros protagonistas. En ciertos puntos, la acción es de naturaleza bastante gráfica, llegando a rozar extremos que podrían llegar a considerarse incluso inquietantes, no recomendadas para los débiles de corazón. Obviamente, no queremos desvelaros nada todavía a estas alturas, así que digamos simplemente que puede que nuestro equipo no salga de esta aventura igual que como la empezó.



El Efecto del Miedo

Fear Effect toma su título del innovador medidor de adrenalina situado en la esquina superior izquierda de la pantalla. Al reaccionar a las distintas situaciones y enfrentarte a los enemigos, subirá o bajará según corresponda, aumentando o reduciendo tu salud y fuerza. Ponte demasiado cabezota y pagarás el precio, pero usa el sigilo y podrás mantener la calma bajo presi;on



▲ Puedes caer sobre tus enemigos estilo Metal Gear Solid usando el botón de sigilo, pero no te acerques demasiado.



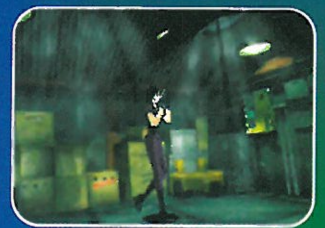
▲ Abre fuego cuando estén al alcance y no llegarán a enterarse de lo que les pasó.



¡Maldita sea! Acabo de salir de la ducha y ya me he vuelto a pringar los pies de sangre ¿Será posible?

ESCENAS CINEMÁTICAS DE PELÍCULA

Junto con los acertados ángulos de cámara, las estupendas escenas cinemáticas contribuyen a dar al jugador la sensación de encontrarse en una película.



▲ Hana se acerca al acceso a una rampa, arma en ristre.



▲ Otro interruptor y ya puedes ver a tu presa. Lo tienes en el punto de mira.



▲ A medida que te aproximas la cámara vuelve a cambiar de posición.



▲ La tensión va en aumento a medida que la cámara se va moviendo y no puedes ver hacia dónde te diriges.



▲ Cuando el retículo de puntería se pone rojo, sabes que tienes la oportunidad de acabar con el blanco de un disparo.



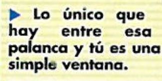
▲ Hana se prepara para su mortal ataque con toalla. ¿Cómo podría no gustar un juego con escenas de ducha como ésta?

VISTAS DE CINE

Si te acercas a un lugar u objeto que pudieran resultar de utilidad, tienes a tu disposición una opción especial para ver o mirar, que activa una curiosa secuencia que puede servir para proporcionarte alguna pista útil.



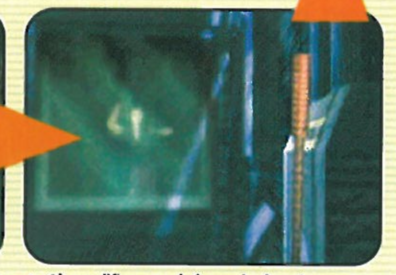
◀ Hana se pregunta si podría haber algo en el cobertizo que pudiera ser útil.



▶ Lo único que hay entre esa palanca y tú es una simple ventana.



▲ Usa la opción 'mirar' para ver si hay algo que merezca la pena en el interior.



▲ Al modificarse el foco de la cámara, ya puedes ver lo que tienes que hacer.



▲ Los diferentes lugares en que se desarrolla la acción son muy variados y animados (en todos los sentidos), con mucha actividad de fondo.



▲ Glas es todo un tío. Puede que sólo tenga un brazo, pero eso no significa que no pueda empuñar un arma.

Puzzles de cine

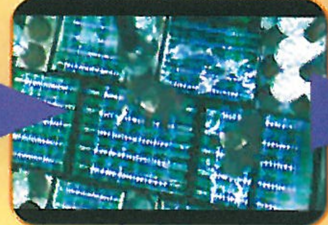
Vale, estamos de acuerdo en que es un simple ejercicio de tocar todos los interruptores hasta que aciertes, pero las escenas cinemáticas de Fear Effect también se extienden a los puzzles, y los hacen más amenos.



▲ La primera vez que ves esta rejilla, está desconectada y no hay más que un guardia de patrulla...



▲ ...así que buscas la forma de restablecer la alimentación de energía...



▲ ...el reforzado equipo de seguridad se ve cogido por sorpresa...



▲ ...y ése será el último error que cometan estos indeseables tipejos.

1 jugador 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Squaresoft

Fecha de salida Marzo
Tipo Rol

SAGA FRONTIER II

La SaGa de Square se dirige a una nueva frontera

▶ Will Knights, personaje de humildes orígenes, es uno de los personajes "alternativos" de SaGa Frontier II.

Con todos los nuevos títulos que tiene preparados Square, junto con los antiguos ya vistos en Japón, pero pendientes de distribución en nuestro país, si quisiera podría inundarnos de novedades. Uno de los juegos de rol previstos para PlayStation es la secuela de una serie que podría considerarse de las menos populares fuera de sus fronteras (en especial si se compara con el éxito de Final Fantasy, claro), SaGa Frontier. Aunque no haya sido especialmente popular en otras partes del mundo, el original logró convertirse en su país de origen en uno de los grandes éxitos de Square para 32 bits. Con esta secuela llega además una inmensa cantidad de cambios a los motores gráficos y de combate de su anterior entrega.

Aunque el juego incluye unas cuantas opciones que resultarán bastante familiares al usuario por proceder de su entrega original, en esta ocasión Square no sólo ha rehecho completamente todos los entornos pregenerados sustituyéndolos por maravillosos mapas dibujados a mano, sino que también ha trasladado el juego a otro periodo temporal, para pasar a desarrollarse en un escenario completamente medieval. Los jugadores podrán guiar por ese escenario a un grupo de varios personajes a lo largo de una historia que va sufriendo múltiples ramificaciones. A diferencia del escenario multijugador de la primera parte, estas líneas argumentales alternativas quedan decididas más bien por las elecciones que se vayan realizando a lo largo de la aventura, que van determinando el "árbol genealógico" del héroe protagonista.

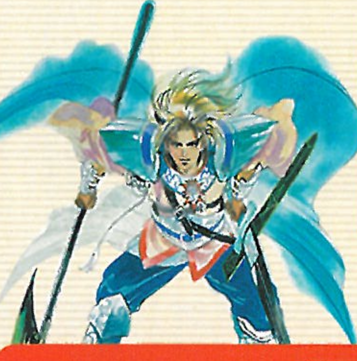
Tras resolverse ciertos acontecimientos en SaGa Frontier II, podrás escoger la siguiente área o línea argumental que te gustaría seguir. Por tanto, podrás encontrarte convertido en un miembro en el exilio de la familia real en un momento, para pasar a ser un humilde aventurero en el siguiente, dependiendo de la historia que prefieras seguir. Además, el motor de combate también ha cambiado.

Aunque los enemigos que te puedas encontrar en los laberintos y mazmorras seguirán siendo visibles en la pantalla, esta vez resultará más sencillo hacerse una idea de los atributos de los personajes fijándose en las armas que llevan. En conjunción con los elementos, ciertas armas otorgarán poderes de Fuego, Agua o "Árboles" a tu personaje, determinando así lo poderosos que serán sus ataques contra ciertos enemigos. También será posible luchar cara a cara contra algunos de los oponentes de las mazmorras y escoger los combos que te gustaría utilizar con ellos. En términos generales, podría decirse que las batallas en SaGa Frontier prometen superar y mejorar en gran medida la exagerada simplicidad del sistema de lucha original.

Con su aspecto tan característico y esos innovadores sistemas de lucha, SaGa Frontier recibió muchos elogios y reconocimiento por parte de la prensa especializada japonesa tras su lanzamiento el pasado año. Desde luego parece ser uno de los serios contendientes, en lo que a los juegos de rol se refiere, para el 2000 y podéis esperar un examen completo de él cuando caiga al fin en nuestras manos la versión definitiva.



▲ Tendrás la opción de escoger entre distintos hechos o acontecimientos en determinados momentos del juego para decidir cómo va a evolucionar la historia.



▲ Los efectos de los hechizos resultan bastante impresionantes e imitan los de Final Fantasy Tactics más que en ningún otro juego de Square.



▲ Tienes la posibilidad de luchar hasta con cuatro personas en tu grupo, aunque los otros tendrán que esperar en una especie de menú de "subgrupo".

Desarrollando tus personajes

En SaGa Frontier II, los miembros de tu grupo contarán con una gran libertad en cuanto a estadísticas, incluyendo hechizos y habilidades, se refiere. Las armas también pueden potenciarse, subiéndolas en cierto sentido de nivel, para fortalecer tus ataques.



▲ Tras las batallas, se te concederán puntos que se repartirán entre las diferentes categorías de atributos de cada personaje.



▲ Cuanto más emplees tu técnica elemental, más fuerte se volverá.



▲ Las armas cuentan con sus propios niveles y puntos fuertes contra enemigos específicos. Aprende a sacarles provecho.

Construye tu propio Combo

Cuando te encuentres con un buen combo de tu grupo en combate, los ataques quedarán guardados en un cómodo menú de "Notas del Jugador" para futura referencia. Se volverán muy necesarias para sobrevivir a los duros combates que quedan por delante.



▲ Aunque los combos no sean especialmente espectaculares en su aspecto gráfico, pueden resultar realmente demoledores cuando se utilizan bien.



▲ Tendrás que recordar algunos de tus combos individuales para poder superar los enfrentamientos uno contra uno.

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	Sin ser nada del otro mundo cumplen.	6
MUSICA Y FX	El ruido de los motores suena como en el Spectrum.	5
CONTROL	Buen control analógico y aprovechamiento del Dual Shock.	7,5
INNOVACION	Buena mezcla de simulación y arcade de vuelo.	7
JUGABILIDAD	Si te gustan los aviones tienes juego para rato.	8

Interes: 1ª. HORA · 1º. DIA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Te sentirás realmente como un piloto. Aprendizaje muy progresivo. Las misiones al no ser complicadas aumentan la jugabilidad.

El ruido de los motores se parece más a una licuadora que a un avión. ¡Por dios, por dios! a estas alturas...

Aquí te explicamos los puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones



Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tú.

4,5-6 Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.

6-8 Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.

8-9,9 Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.

10 Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



1 jugadores 1x

Distribuidor SonyCE
Desarrollador Namco

Fecha de salida Disponible
Tipo Simulador/Combate Aéreo

ACE COMBAT 3 electrosphere

VUELVEN LOS ASES DEL AIRE

El caso de los juegos de la serie Ace Combat debería de ser un ejemplo a imitar por todas las compañías en lo que a secuelas se refiere. Nos referimos a que cuando se hace una continuación de un título de éxito debe ser totalmente nueva y, por supuesto, mucho mejor que la anterior. Algunos se limitan a retocar y mejorar algunos aspectos; y otros, como en este caso, a crear un juego diseñado desde el principio aunque manteniendo, eso sí, el estilo de los anteriores. Por lo menos eso era Ace Combat 3 en su concepción original, o lo que es lo mismo, en su versión japonesa. ¿Qué queremos decir con esto?, os estaréis preguntando, bueno pues vamos a explicarlo.

La versión japonesa que tuvimos oportunidad de probar no es que fuera ni mejor ni peor que la versión PAL, simplemente era distinta. Para empezar contaba con dos CD mientras que la que ha salido publicada aquí sólo trae uno. ¿Por qué uno en vez de dos? Eso mismo es lo que nos seguimos preguntando. El motivo de que allí fueran dos CD es simple y llanamente que el juego "japo" era diferente y mucho más largo que el que nos han traído aquí. En aquel Ace Combat además de cumplir las misiones se incluye un modo aventura bastante bueno que nos introduce de lleno en la historia de los buenos contra los terroristas donde, además podías elegir el bando en el que quieres luchar e incluso cambiarte al otro si no te convencen las maniobras de éste o si simplemente te da la gana pasarte al otro bando porque sí. Además la aventura cambia dependiendo de las decisiones que tomes a lo largo del desarrollo del juego. Así más o menos era como os lo explicamos en la preview que hicimos en la sección Incubadora y a la que le dábamos el subtítulo: "Una impresionante secuela, una sólida historia". Bien, pues se nos ha quedado en una impresionante secuela (que lo es) pero de historia nada.

► **El diseño de los aviones es una mezcla de imaginación y diseño militar real.**

La respuesta a porqué Namco nos envía a Europa un juego "capado" sólo la deben de saber ellos, aunque esta es una política de mercado muy típica de los desarrolladores japoneses y que ya está empezando a mosquearnos un poco. No es este el primer caso que se da y ya conocéis todas las manías que tienen los "japos" de no traer a Europa todos los juegos que salen allí al mercado por miedo a que no se vendan, lo que nos parece una postura un poco absurda dado el enorme parque de consolas instaladas en el viejo continente. No lo entendemos, pero tampoco nos vamos a meter en sus políticas comerciales, ellos sabrán lo que hacen. Lo que no tiene perdón alguno es que nos traigan los juegos "mutilados" o "capados" como lo prefiráis llamar. Así pues, desde aquí queremos dar un enorme tirón de orejas a una de nuestras compañías favoritas como es Namco, no nos hagáis esto tíos.

Broncas aparte hay que decir que, aún "mutilado", Ace Combat 3 es el mejor juego de combate aéreo que jamás hemos podido ver en

¡QUE BUENA PINTA!

El terreno de Ace Combat 3 es sin duda alguna una gran mejora sobre el primer juego y cuenta con un alto grado de detalle.



▲ **Esta pista de aterrizaje nos recuerda mucho al famoso viejo aeropuerto de Hong Kong.**



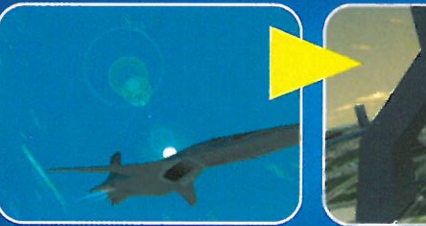
▲ **¿Un estadio para eventos deportivos o una lámpara gigante? Vosotros veréis.**



▲ **Qué buena atmósfera se respira en esta imagen, con tantas lucecitas.**

NUEVOS PAJAROS

Los diseños de los aviones también están mejorados y tendremos ocasión de controlar aparatos de aspecto muy futurista.



▲ **Juegos de vuelo y efectos de iluminación, totalmente inseparables, pero no me negaréis que tiene buen aspecto.**



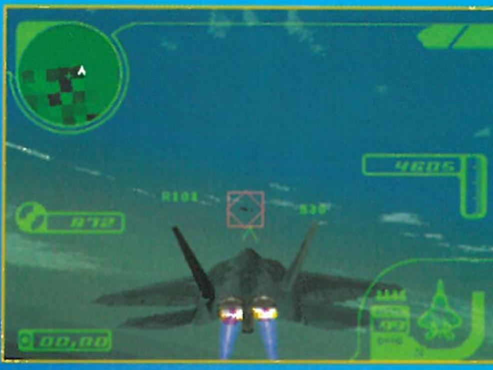
▲ **Los diseños de los escenarios y de los aviones parecen encajar perfectamente unos con otros.**



▲ **Aquí vemos como salimos por el otro lado de esa extraña estructura.**



Su papá, el Su27, estaría muy orgulloso de él.



Puede que os resulte familiar, pero en el fondo ha cambiado mucho. ¡Agarraos a vuestros asientos!

nuestra consola. Las mejoras gráficas con respecto a las anteriores entregas son enormes. Los escenarios son de una calidad tan alta que superan incluso a algunos simuladores para PC; los efectos de las explosiones, las estelas de los misiles, los edificios, los puentes y un montón de detalles más rayan a gran altura (y nunca mejor dicho).

El sistema de juego, al no disponer del modo aventura, es muy similar al anterior y consiste en ir superando las misiones que te irán siendo encomendadas, aunque con alguna variación. En esta ocasión no basta con cumplir la misión, ya que dependiendo del tiempo que emplees para realizarla y del número de blancos que consigas obtendrás un ránking A, B, C o D. Si eres un fiera en rapidez y efectividad, obtendrás el ránking más alto, pero si se te ha ido el santo al cielo y se ha pasado el tiempo del que disponías para completar la misión, no tendrás la opción de cumplir otra submisión con otro final diferente y el mensaje que aparecerá en pantalla será el de Misión Terminada en lugar del de Misión Cumplida. En cualquier caso avanzarás hasta la siguiente misión aunque no obtendrás los premios por haberla cumplido como se te había encomendado, como por ejemplo algún avión mejor. Este nuevo modo hace que la jugabilidad sea muy alta, ya que no te desesperarás por no poder avanzar y no te quedarás atascado con la consiguiente frustración, además de animarte a hacerlo cada vez mejor.

Los aviones que aparecen en el juego son otra novedad. Además de los reales como el Eurofighter 2000, el Mig 31, F-18, F-16, F-22, F-15, F-117, SR-71 Blackbird , entre otros, hay que añadir los inventados como el Delphinus, el Asterozoa (no, no es vasco), o el sorprendente Sephia, un transbordador espacial con el que tendremos que cumplir una misión eliminando unos satélites en el espacio exterior con su posterior reentrada en la atmósfera, una pasada. El control de los aparatos es increíblemente bueno, intuitivo y sencillo de manejar, te recomendamos que pases del modo de control fácil y te decidas por el normal, que es mucho más espectacular. Además las condiciones de vuelo varían dependiendo del avión y la altura. No es lo mismo manejar un avión volando bajo que manejarlo en la estratosfera a una velocidad superior a Mach 4 o dominarlo en el espacio con gravedad cero. El nivel de realismo en este apartado es uno de los puntos fuertes del juego. En esta entrega también se incluyen las fases en las que tienes que aterrizar y despegar, bien sea en tierra o en un portaaviones y una nueva como es la de repostar combustible en el aire de un avión nodriza.

Otra novedad incluida en esta entrega es el manejo del stick derecho del Dual Shock. Con él tendrás la opción de mirar a los lados, arriba o debajo del avión para ver lo que se cuece a tu alrededor, algo parecido a lo que ocurría en el G-Police de Psygnosis. Esta es una opción muy útil cuando estás un poco despistado sobre la posición de tus enemigos y complementa al radar de una forma eficaz.

Una vez termines todas las misiones (ya sea en modo fácil, normal o difícil) y las hayas guardado en la tarjeta de memoria, tendrás acceso a un nuevo modo de juego llamado Simulación en el que tendrás acceso libre a todas las misiones y todos los aviones que hayas conseguido. Ahora tendrás la oportunidad de mejorar esos ránkings que se te habían quedado en B,C o D y conseguir todos en A. Una opción que hace que quieras volver a jugar otra vez cuando hayas acabado el juego. Por desgracia, lo único que nos ha quedado de ese CD que no viene son algunas secuencias cinemáticas de algunas misiones que son una delicia para los ojos; bueno, algo es algo.

A pesar de todo nos encontramos ante el primer bombazo del milenio para PlayStation. Ace Combat 3 es un juego imprescindible en tu colección y no sólo no defraudará a nadie sino que dejará con la boca abierta a todo el que lo juegue o lo vea jugar.



Repostar en vuelo es uno de los múltiples retos que tendremos que afrontar en Ace Combat 3.



Puede que nos equivoquemos pero ¿no os parece que esto está pidiendo a gritos un bombardeo?

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	10
Mejores que los de algunos simuladores para PC. Escenarios detalladísimos.	
MUSICA Y FX	9,5
Música correcta. Los aviones suenan de miedo. Las explosiones suenan por el lado donde se producen.	
CONTROL	10
Sencillo, fiable, intuitivo, realista 100 por 100. Pilotar se convierte en un vicio.	
INNOVACION	4
Con el modo aventura, esta nota hubiera sido un 10.	
JUGABILIDAD	10
Dificultad progresiva. Te anima a mejorarte a ti mismo. No te cansarás de jugar.	



LO BUENO Y LO MALO

▲ Gráficos de locura. Ambientación excelente. Dificultad progresiva. Control de lujo. Sólo te falta ponerte el mono, el casco y...¡A volar!

▼ El que no haya llegado el juego con los dos CD como en Japón. Ya les vale a los de Namco...





1 a 4 jugadores | 1x CD | Distribuidor Codemarsters | Desarrollador Jester Interactive | Fecha de salida Disponible | Tipo Musical



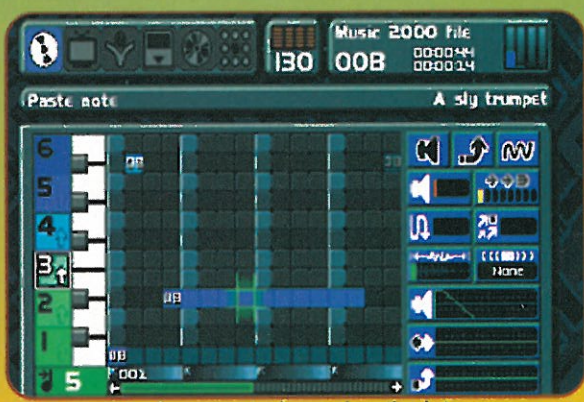
PRODUCE TU PROPIA MÚSICA

Sin lugar a dudas, nos encontramos ante uno de los programas más originales e innovadores que hemos tenido ocasión de ver en los últimos tiempos para la PlayStation. Por medio de este nuevo título de Codemasters, tu PlayStation se verá transformada de máquina de juego en máquina de música. Usando Music 2000 puedes crear tu propia música con calidad profesional, para la que, en condiciones normales, necesitarías utilizar equipos de millones de pesetas. Todo ello se consigue de forma muy sencilla por medio de un brillante interfaz visual con la suficiente profundidad como para permitir a los jóvenes aspirantes a artistas y productores llevar las cosas tan lejos como ellos quieran, hasta llegar al punto de editar la propia onda de un sonido particular. Hay demasiadas opciones como para poder tocarlas todas, pero aquí van unas cuantas.

Este software está diseñado para ser absolutamente versátil, permitiendo al usuario crear su propia música, sea del tipo que sea (desde los típicos temas de baile, que incluyen house, hip-hop o drum&bass hasta música rock), a partir de los más de mil loops pregrabados que se incluyen, además de darte la posibilidad de escribir tus propias melodías y loops de batería usando un interfaz visual por el que resulta fácil e intuitivo moverse. Hay miles de sonidos de instrumentos individuales que comprenden todos los tipos que se pueda uno imaginar, desde órganos y pianos hasta bajos con distorsión o bombos.



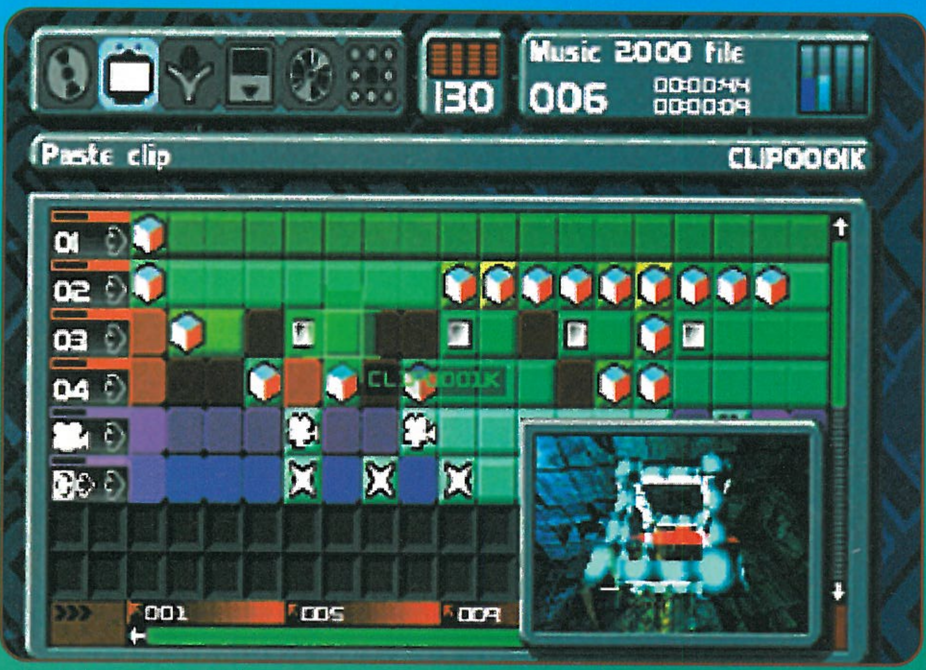
Hasta cuatro personas pueden montar una improvisada Jam Session usando el modo Music Jam. Se asignarán diferentes melodías, voces y sonidos de batería a cada uno de los botones de acción, y todos ellos quedarán sincronizados con una pista común.



Crea tus propios loops escogiendo entre los miles de instrumentos pregrabados, o los efectos de sonido y poniendo las notas exactamente donde las quieres, para después añadir los efectos como el eco o el reverb.



Componer una canción usando los loops que tú mismo has creado o los que vienen con el propio software resulta muy rápido y sencillo, gracias a este intuitivo display gráfico.



Cuando hayas terminado de componer tu canción, puedes añadir divertidas imágenes usando este editor de vídeo 3D muy sencillo de manejar.

Dispones de una mesa de mezclas de 24 pistas en la que combinar enormes cantidades de sonidos de guitarra, parches de teclado, efectos de sonido y cientos de samples vocales con los que trabajar.

Aún mejor resulta la posibilidad de coger cualquier sonido o loop y jugar con él, descomponerlo y recomponerlo y añadir efectos para hacer que suene de una forma completamente diferente.

A eso le añadimos que Music 2000 también puede hacer samples digitales de gran calidad de hasta 40 segundos de cualquier CD de música que tengas usando la propia PlayStation. Estos samples pueden grabarse a diferentes calidades de sonido e incluso se puede acceder a la propia onda de sonido de cualquier sample o instrumento y editarla como más nos interese, además hay otros modos que se pueden utilizar.

Una vez hayas completado cualquiera de tus canciones, o aunque tengas tus temas a medio terminar, quedan guardados en tus tarjetas de memoria. La verdad es que no necesitas utilizar ninguno de los materiales pregenerados que vienen con el título, ya que puedes componer tus canciones nota a nota. Después podrás añadir ciertos efectos como reverb, chorus o delay.

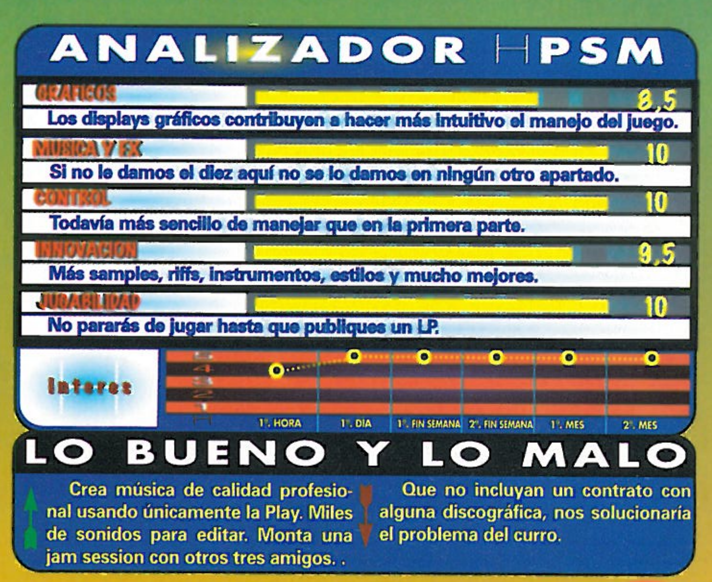
Todo esto ya serviría para hacer de Music 2000 un título de lo más completo y recomendable, una herramienta de creación musical increíblemente versátil de la que difícilmente puedes llegar a cansarte si te va esto de la música, pero es que aún quedan un par de modalidades que probar.

Primero tenemos el modo de producción de vídeos 3D interactivos. Puedes crear vídeos que complementen tus composiciones usando cientos de efectos de vídeo pre-producidos o puedes crear los tuyos propios usando las herramientas de edición de vídeo. Una vez terminado, se pone en sincronía con la pista de música para lograr efectos muy curiosos. No sólo puedes añadirle las imágenes que hayas creado tú mismo, sino que puedes dejarlo en automático para que genere por sí mismo un vídeo para tu CD de música favorito.

Por último, tampoco hay que olvidar que hay una modalidad multijugador de sesión de Music Jam que permite a un total de cuatro amigos sentarse frente a la consola e improvisar juntos usando los botones de acción del mando para controlar los distintos sonidos, pautas de batería y melodías. Puedes usar diferentes botones para añadir o eliminar elementos que vayan a entrar en la mezcla final. Puedes incluso grabar esas sesiones para reproducirlas más adelante. Está modalidad por sí misma ya resulta muy divertida de jugar con los colegas, pero cuando la combinas con todo locomentado anteriormente, nos encontramos con algo realmente alucinante entre manos.



Todos los interfaces resultan vistosos y muy sencillos de manejar, lo que hace de este generador de música una herramienta más sencilla y cómoda de usar que la mayoría de los equipos profesionales.



1 o 2 jugadores 1x

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador EA Sports

Fecha de salida Disponible
Tipo Deportivo



MICHAEL JORDAN VUELVE A LA CARGA

Por fin podemos tener a Michael Jordan de nuevo, aunque esta vez bajo el control de nuestros pads; es una de las principales características de la nueva entrega anual de la serie NBA. La verdad es que cuando un juego tiene una secuela todos los años nos ponemos un poco a la defensiva, como diciendo: a ver que hacen este año. Pero en esta ocasión nos hemos quedado más que sorprendidos porque, como ya os adelantamos en nuestra anterior Preview, NBA 2000, posiblemente sea el mejor juego de basket que se ha hecho para PlayStation por la calidad de sus gráficos, por su inmensa jugabilidad, por la cantidad de opciones que incluye y por un largo etcétera de cosas que no nos caben en tan poco espacio. De todas formas vamos a intentar explicar un poco el porqué de lo que decimos.

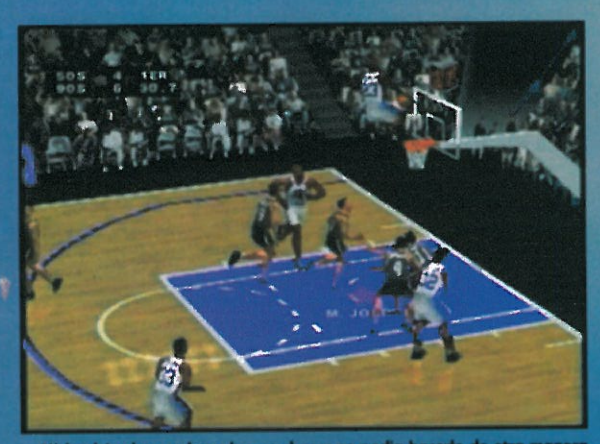
En EA Sports, no se han limitado a actualizar plantillas y a mejorar un poquito el juego, simplemente han cogido el programa y lo han hecho totalmente nuevo. Bien es cierto que incluye cosas de anteriores entregas como las típicas opciones del juego o el editor de jugadores, pero con NBA 2000 han hecho algo más que un simulador deportivo, ya que le han dado al juego alicientes propios de un arcade sin perder su faceta de simulador. Por supuesto que contaremos con todas las plantillas de la liga de basket más importante del mundo totalmente actualizadas y con todas las licencias oficiales de los equipos incluyendo sus canchas y sus cheerleaders. También se incluye la opción de entrar en el



▲ ¿Recuerdas cuando jugabas a la "bombilla"? Pues aquí tendrás que hacer lo mismo para empezar teniendo la posesión del balón.



▲ En el modo uno contra uno podrás demostrar por fin lo chupón que eras en el colegio cuando te pasaban un bal çon.



▲ Michael Jordan vuelve a las canchas y no podía hacerlo de otra manera que no fuese con sus estratosféricos mates. Fíjate hasta donde llega saltando.



▲ Todos los equipos de la NBA con sus logos y canchas oficiales están incluidos en este juego.

"Draft" de la NBA, ya sabes, esa especie de subasta en la que los equipos pujan por fichar a los mejores jugadores.

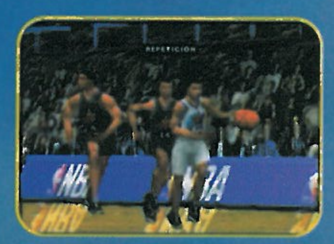
Ahora, además de querer ganar para conseguir el anillo tendremos varios alicientes más, ya que se ha incluido un nuevo modo 1 contra 1 típico de las calles de Filadelfia en el que podrás desafiar al mismísimo Jordan. Si consigues ganarle podrás ir desbloqueando nuevas opciones de juego. Además, si en un partido normal eres capaz de ganar al otro equipo por más de 10 puntos de diferencia, podrás escoger entre los jugadores para competir con Michael a viejas leyendas de la categoría de Julius Erwing, Magic Johnson o Larry Bird por citar alguno.

Aquí es donde queríamos llegar cuando nos referimos a las innovaciones que trae el juego; es la primera vez, como ya ocurre con FIFA, que en un juego de la serie NBA se incluyen estrellas del pasado. Podrás escoger entre los All Stars de los años 60, 70, 80, ó 90 (Jordan incluido) y jugar entre ellos o incluso contra los equipos actuales.

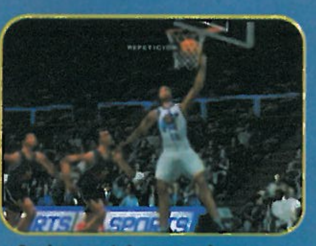
En el aspecto gráfico hay que hacer notar el enorme trabajo que se ha hecho con las capturas de movimientos de los jugadores, sobre todo con las expresiones faciales. No resulta difícil reconocer en el juego las caras de los jugadores más famosos con sus muecas típicas y gestos de alegría o enfado. Las canchas están reproducidas con total fidelidad a las originales y el público y los banquillos no son meros adornos, sino partes activas del juego. Cuando hay un mate espectacular se levanta todo el banquillo para aplaudir mientras el simpático y calvo comentarista Andrés Montes dice aquello de: "Vaya pincho de merluza señores". Y es que el singular locutor de Canal + es quien ha puesto la voz a los comentarios del juego en la versión española, un gran acierto. No es que lleguen a las cotas de perfección de los de Manolo Lama en FIFA, pero sí que os podemos asegurar que se le acercan mucho, ya que son simpáticos, originales y están bastante bien sincronizados con las jugadas; hay que tener en cuenta que el baloncesto es un deporte que se juega mucho más rápido que el fútbol y por lo tanto es más difícil hacer coincidir los comentarios grabados con las jugadas. En esto se nota que los chicos de EA se lo han currado.

El control es otro de los puntos fuertes del juego. Realizar las jugadas más espectaculares, los pases más rápidos, asistencias que dejan sentado al defensa, alley-oops y un montón de virguerías más, serán pan comido cuando tengas un poco de práctica, para lo que dispones de un modo entrenamiento muy útil donde practicar. Algo que no nos gustaba nada en anteriores entregas era la extrema dificultad que suponía robar un balón en defensa o ponerle un gorro al pivot cuando tiraba a canasta; o no llegabas o si le hacías una entrada un poco fuerte el árbitro te cascaba una personal en menos que canta un gallo. En esta ocasión no será una tarea de titanes y con un poquito que le cojas el truco serás capaz de robar posesiones de balón al más puro estilo del rey de esta técnica, el fabuloso base de los Jazz: John Stockton. Pero tampoco te creas que los jugadores controlados por la CPU son tontos, ni mucho menos. Igual que tu serás capaz de hacerles perrerías, ellos también las harán contigo ya que la inteligencia artificial de los contrarios ha sido muy mejorada en esta ocasión. Ahora no se limitarán a quedarse quietos viendo como vas a quitarles el balón; en algunos momentos tendrás la sensación de estar realmente dentro de un partido de la NBA, y ese es el fin fundamental de un simulador.

Por lo tanto volvemos a afirmar que nos encontramos ante el mejor juego de baloncesto que puedes encontrar actualmente para PlayStation. No lo dudes y píllatelo.



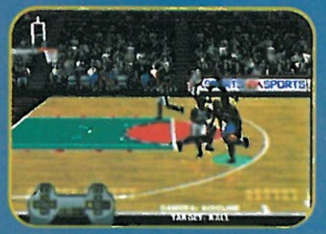
Los repeticiones son más espectaculares que en ninguna otra entrega.



Stockton es único entrando a canasta. Nunca falla una.



Ahora podrás jugar con todos los equipos "All Stars" desde la década de los cincuenta hasta nuestros días. ¡Gozada total Yeah yeah...!



También puedes elegir el mejor ángulo de cámara. Te recomendamos el de retransmisión de TV.

Con unas "Chirlis" como estas no me extraña que los jugadores se despisten y fallen más de lo debido. ¡Cómo está la niña! ¡TIA BUENA!

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Las expresiones faciales y los escenarios son lo mejor en este apartado.	
MÚSICA Y FX	9
Música estilo NBA. Los comentarios de Andrés Montes son buenísimos.	
CONTROL	9,5
El mejor de toda la saga. Manejo intuitivo y rapidez de respuesta.	
INNOVACIÓN	9,5
Las nuevas opciones como el modo clásico o el 1 contra 1 suben mucho esta nota.	
JUGABILIDAD	10
Es imposible dejar de jugar una vez empiezas. Los piques pueden ser la bomba.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DIA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

El modo de juego contra Jordan. La posibilidad de desbloquear las leyendas de la NBA. Los comentarios de Andrés Montes.

Muy poco. Si acaso podrían haber hecho mejor el Show del Descanso con las Cheerleaders de cada equipo en lugar de uno genérico.



1 a 4 jugadores | 1x CD | Distribuidor Codemasters | Desarrollador Codemasters | Fecha de salida Disponible | Tipo Ciclismo | Febrero 2000

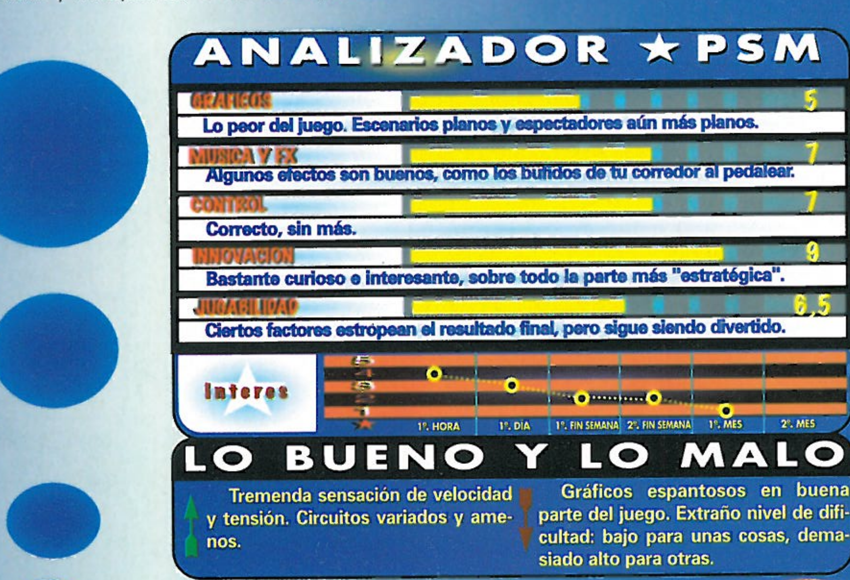
No Fear Downhill Mountain Biking

Una nueva modalidad de deporte extremo



▲ La vista en primera persona es de lo mejor que ofrece gráficamente este juego, aunque fijaos en esos escenarios y espectadores completamente planos.

Hacer un juego para PlayStation sobre mountain bike no deja de ser una decisión algo chocante, al menos eso fue lo que nos pareció en un principio. No pudimos evitar pensar que había formas más coherentes y facilonas de tratar de hacerse un hueco en el competitivo mercado de los juegos deportivos con un nuevo tipo de producto, y, para colmo, las primeras imágenes que vimos de No Fear Downhill Mountain Biking no hicieron más que acentuar nuestra reticencia (vamos, que no acabábamos de estar muy convencidos). Gráficamente, basta con ver esas primeras imágenes para darse cuenta de que no nos encontramos ante el juego más bonito que hay ahí fuera, con unos fondos completamente pixelados y unos espectadores que parecen sacados de esos recortables con los que jugaban nuestros padres de pequeños, esos que se tenían en pie pegándoles una peana por detrás. Sin embargo, salvo por ese tema, todos los detalles importantes con respecto a este deporte han quedado reflejados, las características físicas de la bicicleta están bien conseguidas, y hay que reconocer que la perspectiva en primera persona es brillante, logrando transmitir una buena sensación de velocidad, con toda la inestabilidad asociada a las bicicletas sobre terrenos complicados. Hay un cierto elemento estratégico presente, al tener que equilibrar los momentos de pedaleo con aquellos en los que hay que dejarse simplemente llevar por el propio impulso, para lograr dosificar adecuadamente nuestra energía a lo largo de todo el recorrido y que no nos dé una "pájara" de las que hacen época. Los efectos de sonido son buenos y sirven como apoyo a este elemento (si nuestro corredor jadea a cada pedalada que le hacemos dar, es señal de que nos estamos pasando con él). Los ciclistas controlados por el ordenador cometen errores (demos gracias al dios de la Inteligencia Artificial por estos pequeños favores). Y los circuitos están bastante bien pensados: no sólo representan lugares reales de todas partes del mundo, sino que son lo suficientemente variados como para que pongamos a prueba todas nuestras habilidades con la bici. Tomemos como ejemplo el circuito de Telegraph Hill de San Francisco, que es una completa y lograda combinación de rápidas rectas, saltos y curvas de 90º que obligan a los corredores a organizar una buena estrategia para completar el circuito en primera posición. Por eso es una lástima que los desarrolladores no hayan empleado algo más de su tiempo en obtener un nivel gráfico superior. Hay muchos elementos que aparecen bruscamente en pantalla, y abundan los efectos de "clipping", ya que hay circuitos que parecen literalmente materializarse a pocos metros delante de nuestra bicicleta. Este defecto es aún más pronunciado en la modalidad para dos jugadores, lo que resulta imperdonable con unos gráficos tan poco ambiciosos, y teóricamente escasos de complicación, como los de este título. La detección de colisiones parece andar un tanto despistada: con baches aparentemente iguales, lo mismo te caes de la bici que no (es casi imposible saber la diferencia entre unos y otros), y cualquier choque con otro corredor controlado por el ordenador te deja parado en seco mientras él sale pitando a toda velocidad. Y lo que resulta aún más frustrante y mosqueante, el modo campeonato está apañado de tal forma, que una simple derrota en cualquiera de las tres etapas de que se componen todas las carreras supone que tengamos que volver a empezar. Ello obstaculiza gravemente nuestro progreso y arruina buena parte de la diversión que hubiera ofrecido este juego, y creednos, que podría haber sido mucha, pues, a pesar de todos estos problemas, el juego sigue siendo divertido, con lo que, sin ellos, habría sido la bomba. En fin, quizá la próxima vez.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	Lo peor del juego. Escenarios planos y espectadores aún más planos.	5
MÚSICA Y FX	Algunos efectos son buenos, como los bufidos de tu corredor al pedalear.	7
CONTROL	Correcto, sin más.	7
INNOVACIÓN	Bastante curioso e interesante, sobre todo la parte más "estratégica".	9
JUGABILIDAD	Ciertos factores estropean el resultado final, pero sigue siendo divertido.	6,5

LO BUENO Y LO MALO

▲ Tremenda sensación de velocidad y tensión. Circuitos variados y amenos.

▼ Gráficos espantosos en buena parte del juego. Extraño nivel de dificultad: bajo para unas cosas, demasiado alto para otras.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,9



PARECE QUE 007 EMPIEZA A TENER LO QUE SE MERECE

Desde que salió Goldeneye para la Nintendo 64, los usuarios de PlayStation estamos esperando ver un producto que nos proporcione una experiencia de juego similar en nuestra consola. Por desgracia, no vamos a tener esa suerte con esta enésima versión de una película del más famoso agente secreto de todos los tiempos, pues Electronic Arts ha decidido llevar su El Mañana Nunca Muere en una dirección completamente diferente.

Hay ciertas cosas que hasta el más despistado espera encontrarse en una aventura Bond: artilugios y cachivaches sorprendentes, un potente y completo arsenal, un villano interesante, y unas titis de las que quitan el hipo. Bueno, todo eso está muy bien, y la verdad es que la última (pero no por ello menos importante) de esas cualidades propias de toda historia Bond que se precie normalmente brilla por su ausencia en todos los juegos que se han hecho sobre el tema hasta la fecha, el caso es que El Mañana Nunca Muere sorprende porque realmente no cuenta con ninguna de ellas. Los artilugios que pueden encontrarse están muy limitados y solamente pueden utilizarse en determinadas secciones de niveles específicos. Las armas también son más bien escasas, así que básicamente dependes de la estándar PK7 o el rifle de asalto para superar la mayor parte de los niveles. De vez en cuando, se nos presentarán otras armas, pero no suponen una gran diferencia que digamos. La única excepción clara a esta regla la constituye el rifle de precisión de francotirador, que resulta muy útil gracias a su gran alcance de tiro.

Para empeorar más las cosas, el juego

OBJETOS

En El Mañana Nunca Muere podréis encontrar distintos objetos que tendréis que buscar y recoger si pretendéis completar con éxito la misión. Algunos restablecerán vuestra energía, mientras que otros servirán para reponer vuestra munición. Aquí tenéis algunos de esos pequeños extras que necesitaréis para sobrevivir.



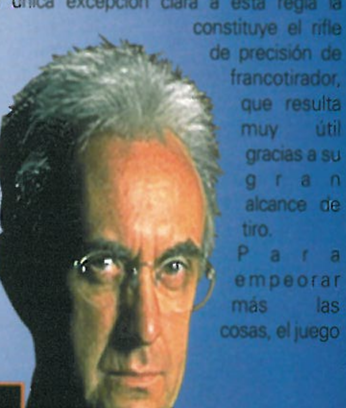
▲ Probablemente el objeto más útil y valioso que os podáis encontrar sea este logotipo de 007, que te proporcionará un hombre más. Consideradlo una vida extra para agentes secretos. Como veis, no sólo se vive dos veces.



▲ Podéis encontrar varios tipos distintos de munición, y todos ellos tienen su importancia, pues no hay nada peor que verse metido en pleno tiroteo y quedarse sin balas.

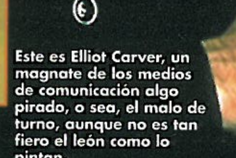


▲ Hay varios niveles diferentes de armadura, cada una representada por un color distinto. La armadura azul que puede verse aquí es la más potente y reducirá en gran medida el daño que sufriréis al ser alcanzados por el enemigo.





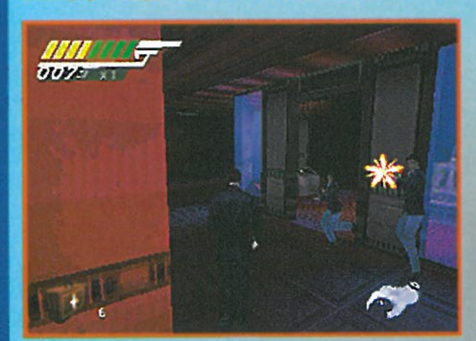
▲ Más a menudo de lo que quisiéramos, tendremos que vernos las caras con varios enemigos a la vez. Lo mejor que puedes hacer es ponerte a cubierto e ir eliminándolos de uno en uno.



Este es Elliot Carver, un magnate de los medios de comunicación algo pirado, o sea, el malo de turno, aunque no es tan fiero el león como lo pintan.

VARIEDAD DE SITUACIONES

Probablemente uno de los aspectos más destacables del juego es que, además de correr y disparar por los pasillos de un edificio cualquiera, también habrá situaciones en las que tendréis que bajar esquiando por una montaña o conducir un BMW. Aquí tenéis algunas de las cosas que tendréis ocasión de hacer en El Mañana Nunca Muere.



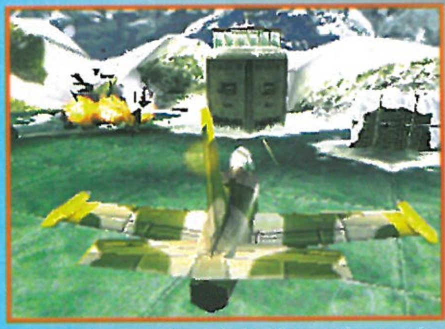
▲ Desarmados y sin un buen Martini a la vista, tendremos que apañárnoslas para salir del edificio, preferiblemente de una pieza, claro. Esperemos que nuestro entrenamiento haya sido bueno.



▲ En una misión posterior tendremos que escoltar a uno de los personajes principales por el interior de un hotel de lujo. El único problema es que no faltan los asesinos contratados para matarla. Buena Suerte.



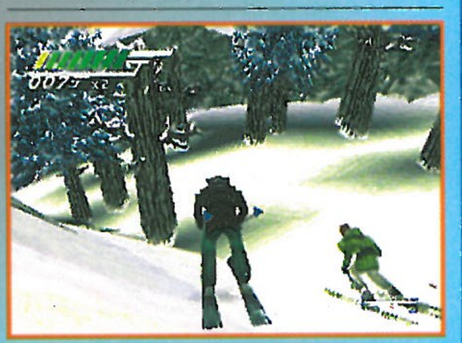
▲ Hasta que el juego no esté bastante avanzado no podremos ponernos al volante de nuestro BMW. Tendremos que alcanzar a una caravana de vehículos y no dejar ninguno de una pieza usando nuestras ametralladoras y misiles.



▲ Si encontramos la llave de la cabina podremos robar este avión y usarlo para destruir la base. Resulta especialmente entretenido para aquellos que no pueden permitirse un aparato que cuesta unos cuantos miles de millones de euros.



▲ A veces nuestra mejor arma no es la que dispara balas. Si logramos tomar unas fotos de este armamento militar robado, podremos usarlas como prueba para encerrar a los tipos responsables.



▲ No hay nada tan emocionante como bajar esquiando una montaña mientras un montón de hombres armados te persiguen a tiro limpio. Y si no, que se lo pregunten a James Bond, que ha tenido que hacerlo en la mitad de sus películas.

USA LA CABEZA

Todos los puzzles de El Mañana Nunca Muere pueden resolverse bastante fácilmente. Lo único que hay que hacer es pensar detenidamente en ellos, e incluso el propio juego se encargará de echaros una manita proporcionándoos pistas de cuando en cuando. En uno de los puzzles, por ejemplo, hace falta que encontremos un descodificador oculto por alguna parte. La tarea puede parecer excesiva, hasta que se nos ocurre buscar en uno de esos típicos sitios donde la gente suele esconder sus objetos valiosos... tras un cuadro. Ya sólo nos queda averiguar lo que hay que hacer a continuación.



▲ Si os quedáis atascados, el juego os dará algo de información para hacer las cosas algo más fáciles.

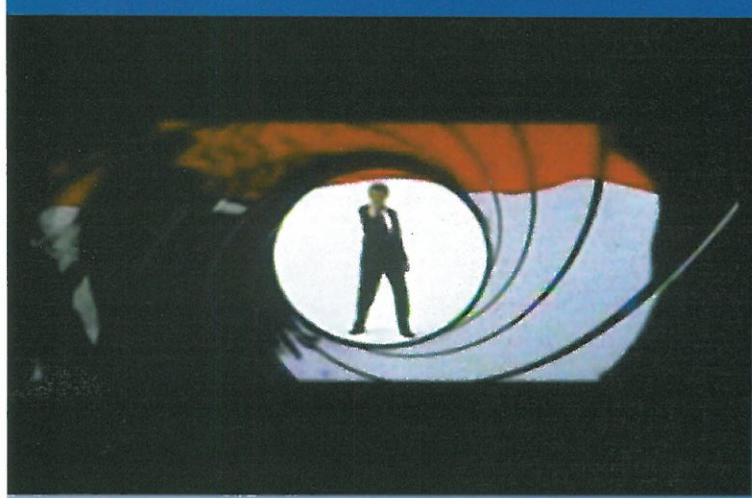


▲ Ahora todo lo que tenemos que hacer es pensar qué hacer a continuación. Allá va una pequeña pista.

también sufre de la presencia de otros elementos bastante frustrantes, como muros invisibles en una sola dirección (a través de los cuales los enemigos pueden dispararnos, pero nosotros no podemos disparar contra ellos), un movimiento para asomar la cabeza por una esquina que, aunque teóricamente pueda sonar muy práctico, bonito y original, resulta prácticamente inútil porque en la mayoría de las ocasiones sólo sirve para que nos peguen un tiro, y un comportamiento de las tropas enemigas que habría que calificar cuando menos de extraño. Vamos a ver ¿qué sentido tiene que puedas dispararles, de forma que nuestras balas pasen rozándoles y ni se inmuten, pero si se te ocurre asomar la cabeza por una esquina para echar un vistazo, les falta tiempo para darse la vuelta y empezar a pegar tiros?

Es una verdadera lástima, si el juego hubiera sido tal y como prometía en sus versiones previas, habría obtenido puntuaciones mucho mejores. Si tan siquiera se hubieran incluido las opciones multijugador que se llegaron a planear inicialmente, el resultado habría mejorado en gran medida, pero no ha sido así. Por tanto lo que queda es un simple juego de acción de lo más normalito que saca provecho de una conocida licencia. Si a eso añadimos el hecho de que el juego no está dotado precisamente de una gran profundidad y que la mayor parte de los jugadores debería ser capaz de terminárselo en unas cuantas horas, acabamos con un título en nuestras manos que se presta más al préstamo o al alquiler que a la compra ineludible.

Para colmo de males, está sin doblar y sin subtitular, con lo que aquellos que no se defiendan en inglés las van a pasar canutas para enterarse de lo que tienen que hacer.



Aquí tenemos una imagen que, naturalmente, no podía faltar en un producto Bond.



No hay nada mejor para que James Bond pueda demostrar el afecto que siente por los malos que una buena ametralladora.



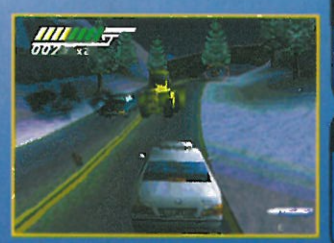
Durante uno de los últimos niveles podrás controlar a Wai Lin para tratar de internarte en un cuartel militar.

OBJECTIVE : RENDEZVOUS WITH PARIS

Al principio de cada nivel se te dará un objetivo que has de cumplir. En algunos incluso tendrás varios objetivos. ¿Quién dijo que ser espía fuera fácil?



Los personajes de El Mañana Nunca muere cojean y se echan la mano al hombro cuando están heridos, lo que nos sirve para hacernos una idea de la salud que tiene nuestro personaje.



Durante las fases de conducción, debemos preparar nuestros misiles lo antes posible, ya que nos permiten atacar a vehículos que se encuentran ya a cierta distancia.

ANALIZADOR HPSM

GRAFICOS	8
Esperabamos más calidad en un título con este nombre.	
MUSICA Y FX	8,5
Melodías al estilo Bond acompañan durante las misiones.	
CONTROL	7
No es nada del otro mundo, en ocasiones es difícil apuntar.	
INNOVACION	5
Otra licencia de peli famosa = otro juego del montón.	
JUGABILIDAD	6
Al no estar traducido no te enteras de muchos objetivos de las misiones.	

Interes

1ª. HORA | 1ª. DIA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Los "niveles" de conducción y esquí añaden una cierta variedad.

La IA del enemigo acaba resultando de lo más irritante. Demasiado corto para un juego actual. Tienes que volver a empezar desde el principio si mueres. Falta profundidad, te pasas el rato corriendo y disparando.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 o 2 jugadores 1x

Distribuidor Electronics Arts
Desarrollador Dreamworks Int.

Fecha de salida Disponible
Tipo Acción/Shootémup

MEDAL OF HONOR

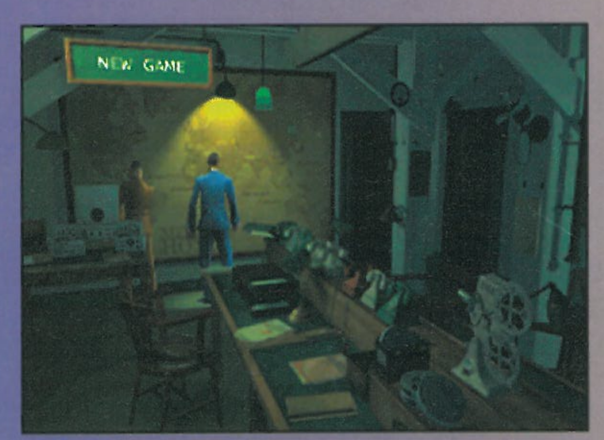


MAS ALLA DEL DEBER

Si un día Steven Spielberg se pasa por vuestras oficinas y dice que vuestra compañía debería desarrollar un simulador sobre la cría del berberecho salvaje, ¿qué hacéis? Pues exactamente lo que él diga, claro, que para eso es quien es. Por suerte para los chicos de Dreamworks, lo que sucedió en realidad no fue ni mucho menos tan traumático. Según cuenta la historia, Spielberg acababa de terminar el rodaje de su épica Salvar al Soldado Ryan cuando se le ocurrió la idea de crear un entretenido Shoot'em up en primera persona, al estilo del Goldeneye de Nintendo 64, ambientado en Europa durante la 2ª Guerra Mundial.

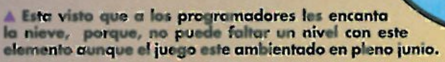
El resultado es uno de los mejores juegos del año, con esa perfecta mezcla de videojuego y película Hollywoodiense que muchos otros han tratado de lograr sin éxito en el pasado. Todos los aspectos, desde la música y efectos de sonido hasta el control y los gráficos, se combinan para crear una atmósfera que logra atrapar desde el primer momento al usuario en esta aventura de acción en primera persona de gran fidelidad histórica.

Desde el instante en que introducimos el disco, nos vemos inmersos en la Europa de los tiempos de la 2ª Guerra Mundial, contando incluso con metraje auténtico de la época para las escenas cinemáticas. Se ha tratado por todos los medios de reproducir con la mayor exactitud posible ese crucial momento de la historia. Para ello han contado con los servicios del Capitán Dale Dye, de los Marines, asesor en películas como Platoon, Nacido el Cuatro de Julio o Salvar al Soldado Ryan, que ha ayudado a definir los personajes, desarrollar las misiones y lograr que las armas 3D sean lo más exactas posibles. Hablando de armas, contamos nada menos que con 15 distintas, todas ellas propias de ese período, y cada una con sus propios efectos de sonido, entre las que se incluyen la Ballesta OSS o el más convencional fusil ametrallador Thompson, tan útil cuando te ves metido en



▲ Incluso el menú principal de este juego destila un aire de autenticidad. Al resaltar los distintos objetos que hay en la habitación accederás a las diferentes opciones. Cuando vimos esta pantalla, todos pensamos "¿y esto es el menú principal? ¡Cómo mola!"




▲ Esta visto que a los programadores les encanta la nieve, porque, no puede faltar un nivel con este elemento aunque el juego este ambientado en pleno junio.

LA REACCION ENEMIGA

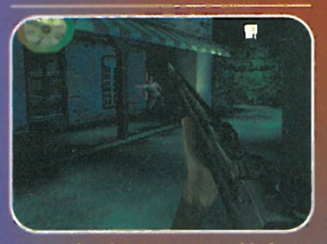
Hay muchas áreas del juego que están muy bien hechas, pero una de las primeras cosas que podréis apreciar es la gran cantidad de reacciones posibles de nuestros enemigos. No sólo se puede disparar a un nazi en distintas partes del cuerpo con efectos diferentes, sino que también harán otras cosas que cabría esperarse de una persona en su situación. Algunas de las animaciones resultan algo cómicas, como cuando les pegas un tiro en las pelotas, pero otras son también muy auténticas, como el guardia que trata de apretar el gatillo de su ametralladora mientras cae al suelo tras recibir un disparo.



▲ A veces puedes pegarle un tiro a uno de los malos y éste caerá al suelo y tratará de huir a rastras, como este tío de la imagen.



▲ Al oficial alemán le acaban de volar el sombrero de un disparo, pero mucho nos tememos que no va a tener ocasión de recuperarlo.



▲ Cuando alcanzas a un soldado en otro punto que no sea su cabeza, dejará caer su arma un momento, dándote la oportunidad de recargar. Fijaos en la posición de nuestra propia arma, al producirse el retroceso cuando disparas.



▲ De vez en cuando, uno de los malos soltará sus armas y alzará los brazos, como el tipo de la derecha. Una lástima que sus compañeros no comportan su mismo falta de entusiasmo. Quizá deberíamos hacerles un favor y poner fin a sus miserables vidas. De todas formas van a perder la guerra...

DISFRAZADOS SOLDADOS

En ciertas misiones habrá que emplear medios más sutiles que la simple fuerza bruta. Es posible, al más puro estilo de las pelis de guerra, dejar inconsciente a un nazi de un buen golpe, robar su uniforme y movernos por ahí pasando completamente desapercibidos. Claro que si pasas de saludar a los oficiales superiores, podrían llegar a llamarte la atención. Y, por supuesto, si oyen de repente ese ridículo acento yanki que te gastas, estás perdido. Ese nivel de sigilo hace que ciertos elementos de Medal of Honor sean en cierto modo similares a otros de Metal Gear Solid.



En esta misión te disfrazas de oficial alemán, pero también necesitarás los papeles adecuados para poder moverte con tranquilidad.



Aunque lleves el disfraz, no siempre lograrás engañar a todos.



Aunque vayas disfrazado, siempre resulta recomendable moverte con mucha precaución



Ten cuidado con tu comportamiento ante los que deberían ser tus subordinados, podría delatarte.

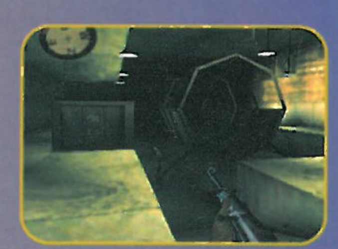
un tiroteo. Claro que el enemigo también estará bien armado, y no sólo con pistolas sino también con una buena inteligencia artificial, con sus propias formas de actuar y reaccionar a las situaciones que se produzcan en su entorno.

La historia comienza el 5 de Junio de 1944, es decir, el día anterior al Día-D, el Desembarco de Normandía. El jugador asume el papel de un joven piloto reclutado como agente de los servicios secretos aliados, que tendrá que trabajar exclusivamente tras las líneas enemigas, lo que supone básicamente, en términos de desarrollo del juego, tener que correr mucho por ahí disparando a los nazis. Cada misión simula situaciones reales de operaciones especiales que se llevaron a cabo durante la guerra, y sigue una línea argumental históricamente coherente hasta terminar en el mismísimo búnker del propio Hitler. Esto da lugar a una enorme variedad entre las distintas misiones, que se dividen para conseguir un total de 30 niveles diferentes.

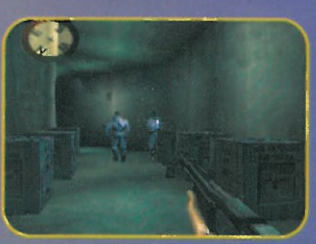
Incluso los menús y pantallas de opciones logran transmitir esa sensación de autenticidad, con grafismo extraído de los años 40. Logran dar la sensación de que se está jugando en una película de Spielberg.

Medal of Honor es un impresionante shoot'em up de acción que hace un fantástico uso del mando Dual Shock y sus sticks analógicos. Puede haber algún momento en que te quedes colgado en una pared durante un instante, pero, en su mayor parte, la acción es muy rápida y continua. Los entornos, tanto interiores como al aire libre, tienen un aspecto muy realista y, como detalle adicional de ese gran nivel de realismo alcanzado, pueden quedar marcados por agujeros de bala.

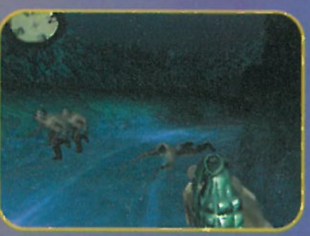
Pero donde este juego sin duda dejará huella es en el departamento de audio. Los efectos de sonido alcanzan un grado de perfección difícil de creer, incluyendo sonidos de balas rebotadas que hacen que nos pongamos a cubierto más veces de las que nos gustaría reconocer. A lo largo de



▲ Algunos niveles como es el caso de esta cloaca nos recuerdan a juegos de Pc como Quake o Half Life.



▲ Se van a enterar estos nazis de lo que vale un peine.



▲ Menuda siesta se está echando ese pedazo de vago. No sospecha lo que se le viene encima.

FIDELIDAD HISTORICA

Las misiones del juego se basan en escenarios reales de la 2ª Guerra Mundial. Se ha prestado mucha atención a esta parte del juego, convirtiéndolo casi en una lección de historia. Todas las localizaciones del juego se basan en lugares en que tuvieron lugar batallas reales, y varían desde los setos y pequeños pueblos de Francia a un fortificado castillo bávaro reconvertido en campo de concentración.



▲ También te puedes esconder detrás de este destrozado camión alemán para refugiarte, pero, en ese momento, un francotirador nos localiza.



▲ Esperemos que no haya nadie dentro de ese enorme tanque, porque podría venirnos estupendamente para resguardarnos tras él mientras tratamos de acabar con el oficial de la Gestapo de la izquierda.



▲ Como Agente de campo de OSS, tu primera misión consistirá en rescatar a un piloto y su cuaderno de vuelo.

Y EL OSCAR AL MEJOR SONIDO ES PARA...

Uno de los aspectos más significativos de Medal of Honor es el uso de los efectos de sonido para mejorar activamente la experiencia de juego. Tenemos los habituales disparos y explosiones, pero las comunicaciones por radio y las voces de otros "actores" ayudan a explicar la trama y la estructura de las misiones a medida que avanzas. La música está compuesta especialmente para la ocasión por Michael Gaichino, que ya ha ganado varios premios y compuso también la partitura original de las versiones de PlayStation y Saturn de Jurassic Park: The Lost World. El juego cuenta además con escenas reales de la 2ª Guerra Mundial para sus vídeos.

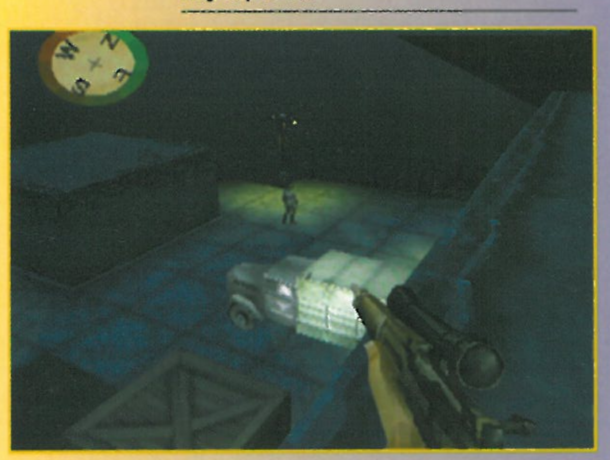


Los soldados son tan listos que pueden oírte amartillar tu arma y dar la alarma.



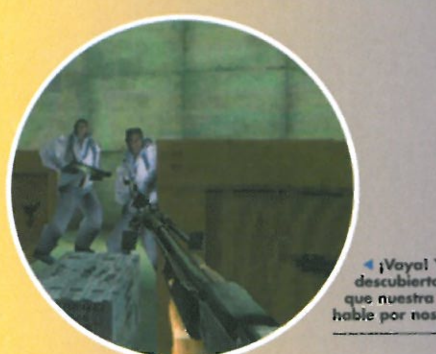
Ten cuidado al acercarte a este guardia o te oirá y, por supuesto, dará la alarma.

En una de las misiones te encontrarás sólo en el tejado de un edificio y armado con un potente rifle de gran precisión.



todas y cada una de las misiones, se pueden escuchar multitud de sonidos de ambiente de fondo, que van desde bombardeos que se producen a distancia de donde nos encontramos a guardias hablando en alemán, o radios en las que suena la música de la época. Buena parte de la narración del juego corre a cargo de Morgan Sheppard, actor Shakespeariano, lo que también contribuye a la atmósfera cinematográfica que se respira. Por si todo eso no fuera suficiente, cuenta además con una épica banda sonora, fácilmente equiparable a cualquier otra que haya usado el propio Spielberg en una de sus películas.

En la aventura para un solo jugador, hay gran cantidad de secretos que se pueden descubrir al completar satisfactoriamente las distintas misiones de que se compone. Como este juego puede resultar muy duro y difícil, lograr alcanzar las puntuaciones requeridas para descubrir esos secretos hará que juegues cada misión una y otra vez para conseguirlo. Además, hay un estupendo modo de Deathmatch para dos jugadores, en el que podréis perseguir a un amigo disparándole con las armas del juego normal. Puede que el bazooka ya esté muy visto, pero seguro que nos proporcionará horas de diversión.



¡Vaya! Ya nos han descubierto. Dejaremos que nuestra Thompson hable por nosotros.



En una partida para dos jugadores se pueden ajustar muchos factores, incluyendo si quieres ser alemán o americano, o qué grupos de armas auténticas estarán disponibles.

ANALIZADOR ★ PSM

Categoría	Nota
GRÁFICOS	9,5
Gran nivel de detalle en todo el juego especialmente en los escenarios.	
MÚSICA Y FX	10
Nos introduce de lleno en la época en la que estamos jugando.	
CONTROL	9,5
Tan bueno como el de Quake para Pc.	
INNOVACIÓN	9
Es el primer juego de PSX seriamente ambientado en la II guerra mundial.	
JUGABILIDAD	10
Es uno de los juegos más adictivos que hemos probado después de Metal Gear Solid.	

Interés: 1ª HORA · 1er. DÍA · 1er. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1er. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Gran variedad de armas, enemigos, misiones. El modo de dos jugadores es la caña. Música y FX de lo mejorcito que se puede encontrar.

¿De verdad hay que escribir algo aquí? Bueno, los nazis son los malos.

PUNTUACIÓN FINAL:





GTA2

Al no admitir el uso de Dual Shock, nuestro protagonista no logrará pasar de la categoría de pequeño ratero de poca monta.

SOY UN PERRO CALLEJERO...

GTA2 cuenta con una colección más variada de vehículos, muchos de los cuales son bastante extraños. Aquí puedes ver unos cuantos, incluyendo un tanque.

Si habéis jugado al Grand Theft Auto original, ya os podréis hacer una idea de lo que os podréis encontrar en esta secuela. Se han hecho ciertas mejoras con respecto al anterior, pero el núcleo del desarrollo del juego sigue siendo básicamente el mismo.

Nos pondremos en el lugar de un tal Claude Speed, un tipo bastante especial cuyos mayores intereses en la vida podrían resumirse en tres simples palabras: pasta, respeto y credibilidad. A base de enfrentar a tres bandas principales entre sí y completar determinadas misiones logrará ir aproximándose al logro de esos fines. Gracias a su descarada falta de respeto por la ley y el orden, Speed hará prácticamente cualquier cosa con tal de completar su misión, lo que incluye dejarte sin luces o robarte tu flamante BMW nuevo. Él es así de malo.



Aunque en la mayor parte de las misiones del juego tendremos que conducir coches robados, en otras podremos recorrer la ciudad a pata.

La mejora más significativa introducida en GTA2 es la existencia de diferentes bandas, pues, en el título original, trabajabas simplemente para los malos, sin mayor distinción de clase o categoría. En esta ocasión podrás elegir para quién prefieres trabajar. Claro que para quién decidas hacerlo y cómo decidas llevar a cabo esos trabajos determinarán cuánto respeto te tendrá cada banda. Si obtienes suficiente respeto conseguirás trabajos más complicados, mientras que, si pierdes el respeto que tanto te ha costado conseguir, los miembros de las bandas te dispararán en el acto.

La variedad de las misiones se ha visto considerablemente mejorada con respecto a la entrega anterior, pero después de jugar unas cuantas horas, esta entrega nos seguirá pareciendo tan sosa como aquélla.

Se ha realizado un determinado número de mejoras menores a los peatones de la ciudad en un intento de lograr que todo parezca en cierto modo más "real". Para dotar a la ciudad de más vida, los desarrolladores han tratado de meter a tantos vehículos y peatones en pantalla como han podido. Hay otros chorizos rondando por la ciudad que tratarán de atracarte o robarte el coche. Los ladrones te dispararán y los conductores no siempre estarán dispuestos a detenerse para permitir que les atraques (de hecho, algunos conductores hasta tratarán de convertirte en el nuevo adorno de su capó). En total hay más de 30 vehículos diferentes, que van desde coches patrulla hasta tanques, que habrá que descubrir. Si te las apañas para robar un taxi, también podrás sacarte unos ingresos extra llevando a pasajeros de una parte a otra de la ciudad.

Una de las mayores decepciones que nos produce GTA2 es que no permite el uso de Dual Shock. Aunque parezca mentira, el programa sólo admite el uso del control digital. Nos encontramos en un punto en el que prácticamente todo juego que se precie utiliza el Dual Shock, por lo que resulta realmente decepcionante encontramos un juego que no lo haga.

En resumen, podemos decir que Grand Theft Auto 2 supone una buena mejora con respecto al original, pero tampoco es como para tirar cohetes.



Muerte, caos y destrucción son el ingrediente principal de Grand Theft Auto 2, todo muy instructivo y pedagógico.



Si quebrantas demasiadas leyes y atropellas a demasiados peatones, puedes hacer que la policía se ponga bastante mosqueada contigo, y acabe enviando gran cantidad de coches patrulla en tu busca, además de bloquear las carreteras.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	5	Como gracia ya bastaba con la primera entrega.
MÚSICA Y FX	8	Música seleccionable desde la radio del coche, muy original.
CONTROL	6	No es que sea malo pero hubiera mejorado siendo analògico.
INNOVACIÓN	6	Por lo menos han incluido la opción de elegir banda.
JUGABILIDAD	8	Quizás sea lo más destacado del juego.

Interés: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno	Lo malo
La posibilidad de elegir banda. El tono humorístico macarra de la aventura. Gran cantidad de armamento.	No soporta control analógico. Lo de los cochecitos vistos desde arriba ya huele para una segunda parte.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,6



1 jugador · 1x

Distribuidor Netac
Desarrollador Crave Entertainment

Fecha de salida Disponible
Tipo Simulador de Pesca



¡Ay mi pescadito no llores ya más!



▲ Es importante que elijas bien el tipo de caña, anzuelo y cebo que vas a usar. ¡No todos los peces tienen el mismo gusto!

En el mundillo de los videojuegos, como en todos los gremios, la gente es la leche. Hasta que uno no se atreve a hacer algo no le imitan los demás. Y eso es más o menos lo que está pasando con los tan traídos y llevados extraños juegos de pesca. Parece que hasta que Konami no se atrevió a dar el paso de traer uno de estos juegos a nuestras fronteras, los demás no le han echado pelés al asunto. Reel Fishing es un juego totalmente en la línea de Fisherman's Bait aunque con algunas variaciones y cosas propias.

Por supuesto que la finalidad del juego es demostrar que eres el mejor pescador a este lado del Mississippi, pero en esta ocasión no se trata de hacerlo a base de competir en campeonatos como ocurría en el de Konami. Aquí tendrás que ir superando una serie de retos que normalmente consisten en superar un determinado número de capturas con unos determinados pesos y características, para poder acceder al siguiente escenario y licencia. Todos los escenarios se encuentran en una especie de "Album de la Fama" que está en "Aqua Room" (una especie de club de pescadores) que te servirá como una especie de diario donde ir viendo tus progresos y donde, además, puedes salvar las partidas en tu tarjeta de memoria.



▲ Aquaroom es el club de pescadores donde podrás ver tus progresos y guardar tus capturas en los acuarios. De tomarse un cafelito no dicen nada...

El sistema de pesca es muy similar al de todos los juegos de este estilo, ya se sabe: Selecciona el tipo de anzuelo, el cebo, la caña y todas esas cosas y ponte a pescar. Sin embargo en este juego es algo más difícil el que piquen los peces, hay que tener una cierta maña para hacerles morder el anzuelo y, sobre todo, mucho tacto al recoger sedal, ya que los "pescaos" de este juego tienen una marcada tendencia a romper el hilo (hasta los más pequeños). La manera de recoger el hilo nos ha defraudado un poco; en Fisherman's Bait era muy divertido usar el segundo stick del Dual Shock, aquí se limitan a la X y los botones de dirección.

Una vez has llenado la cesta tienes varias opciones, ya que ésta tiene una capacidad limitada: Puedes devolverlos a su medio natural, o sea el agua, o bien puedes quedarte con los que consideres más interesantes y dirigirte a "Aqua Room" para depositarlos en las peceras que allí se encuentran a tal efecto. Hay dos tipos de peceras; una para los peces de río y otra para los de lago. Por supuesto que no puedes mezclar los peces de una y otra porque se montaría la de dios y se comerían unos a otros; cosas de la naturaleza. Pero ahí no acaba la cosa con lo de las peceras; tendrás que cuidarlos, alimentarlos y mantener el agua en buenas condiciones de habitabilidad (no te pases echándoles comida) o los peces se morirán; es una especie de mini-juego a modo de tamagotchi, en la que incluso cuentas con una opción para ver el estado de ánimo de los "pescaítos", un limpiador de agua y hasta podrás dar toquecitos en el cristal para ver lo que hacen.En "Aqua Room" también encontrarás una especie de cuadro en el que se muestran las licencias de pesca que dispones, al que se le irán añadiendo las que debes conseguir. El objetivo final del juego es conseguir todas las licencias y convertirte en un auténtico maestro en el arte de tirar la caña. Cuando tengas alguna duda puedes dirigirte al cuadro del "Fishing Master" y nutrirte de sus sabios consejos.

El juego cuenta con varios estilos de pesca: Con cebo vivo, a mosca o con cebo artificial. Cada estilo es muy similar al otro, las diferencias están en la técnica que vas a usar para las capturas y, sobre todo, el entorno donde se realizan; no es lo mismo pescar en un río de aguas bravas que en un río manso o un lago. En cada caso la técnica a emplear será diferente y requerirá cada una de sus habilidades específicas.

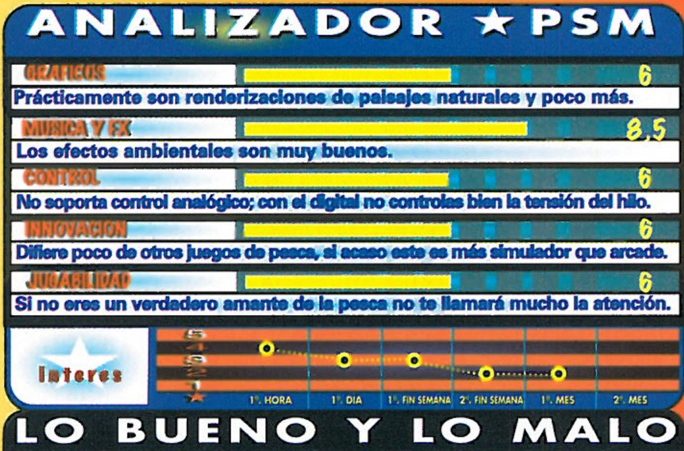
La impresión general que nos ha dado Reel Fishing al compararlo con los otros juegos de pesca disponibles es que se trata de un juego algo más difícil y más exclusivo de los amantes de la pesca, ya que deja bastante de lado el tono "Arcade" que podría atraer a más gente profana a este deporte y se centra más en la simulación pura y dura, lo que a veces hace que sea bastante aburrido. En cualquier caso hay que destacar la fabulosa ambientación con que cuenta, sobre todo en el apartado de sonido; hay veces que creerás estar realmente en el lugar que estás viendo, con los sonidos del agua, los pájaros, las chicharras, etc. si desactivas la música. Sin embargo se podían haber estirado un poco más con el tamaño y diseño de los escenarios ya que son bastante pobres. En resumen, si no eres un verdadero amante de la pesca este no es tu juego.



▲ Este "pibe" tan satisfecho es el Fish Master, acude a sus sabios consejos cuando tengas alguna duda.



▲ Puedes poner nombre a tus peces y cuidarles en los acuarios. A nosotros nos gustó este porque era muy grande.



PUNTUACIÓN FINAL: 6,5





¡Vamos a hacer el cabra!

Hay muy pocos juegos de motos para PlayStation, como ya hemos mencionado en otras ocasiones, y de motocross todavía menos. El problema es que de los pocos que hay solo merecen la pena 1 ó 2. Championship Motocross viene a sumarse a esa lista de los pocos elegidos con un juego que rebosa calidad por los cuatro costados. En este juego que analizamos ahora se nota una mayor atención al detalle y sobre todo al manejo de las máquinas, con respecto a otros similares.

Los gráficos de las motos están mucho más cuidados que en ningún otro juego de este tipo, ya no parecen "bicicletas engordadas" con esas ruedas ridículas. En este juego son perfectas réplicas de las "cabras" que podemos ver en los Mundiales de Motocross y Supercross. La única pega es que como sólo cuentan con la licencia de Kawasaki, ya que Ricky Carmichael es piloto de esta marca, las demás como Yamaha o Suzuki han visto sus nombres cambiados a otros como Hamaya y Zuzuki respectivamente; Honda ni siquiera aparece. Pero este es un mal menor, ya que, como hemos dicho, las motos son perfectamente reconocibles.

Disponemos de tres cilindradas en las que competir: 125, 250 y 500 cc. y varios modos de juego para elegir. Estos son el Modo Campeonato, Carrera sencilla, Práctica, Contrarreloj y Dos jugadores a pantalla partida. Sin duda el más atractivo es el de Campeonato, en el que deberemos empezar a correr en las categorías inferiores para ir después ascendiendo. Además en este modo es donde iremos desbloqueando pistas a medida que vayamos progresando a lo largo del campeonato. El juego cuenta con una de las inteligencias artificiales más perras que hemos visto en un juego de carreras.

Por supuesto que en un juego de esta categoría y tan realista no podían dejarse atrás una opción tan importante como es la de ajustar la moto. En este menú tendrás la oportunidad de "tocar" y retocar todos los aspectos mecánicos, tales como el tipo de neumáticos, el basculante, la dureza de la horquilla, los frenos, las coronas etc... A no ser que controles mucho de mecánica de carreras de Motocross, como nuestro amigo Manolo "El Spow" que fue mecánico del campeón de España de 250 cc., lo mejor que puedes hacer es dejar la moto con la configuración que trae, no vaya a ser que la pifies.

Los escenarios donde correremos son variados y los iremos desbloqueando a medida que vayamos progresando en el juego. Los hay de Cross puro y duro en bosques de Escocia, Playas de Florida, hay uno en Sevilla (como mola) y alguno también de Supercross Indoor. Todos están realizados con una calidad gráfica bastante alta y, por ejemplo, en los de Supercross Indoor veremos hasta los flashes de las fotos que nos hacen cuando hacemos algún salto espectacular.

El control es la parte más destacada de este juego. Está cuidado hasta el último detalle para proporcionarnos una sensación de pilotaje lo más parecida a la realidad. Es una pena que no hayan incluido el uso del stick derecho para acelerar y frenar ya que hay veces, sobre todo en las motos de 500, que con el botón X no puedes controlar la cantidad de gas de la moto y se pone de manos cada dos por tres; pero claro, eso es lo que pasaría realmente y si hay algo que proporciona el control de este juego es sensación de realismo. No pienses ni por lo más remoto que te vas a limitar a mantener pulsado el mando de gas todo el rato y a correr, deberás ayudarte de toques de freno y de derrapes que podrás controlar con el R1 para encarrilar la moto en la pista. Otra opción bastante espectacular es la posibilidad que tendrás de combinar el R2 con los botones del pad en los saltos para hacer piruetas espectaculares en el aire al más puro estilo de Ricky Carmichael.

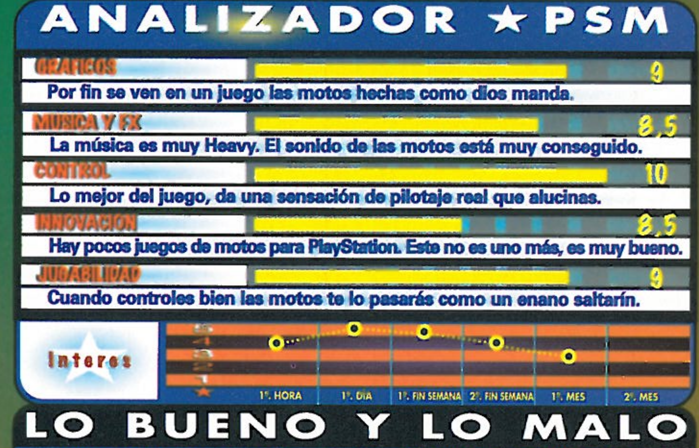
Si queréis sentir lo más cercano a la sensación de pilotar una de estas máquinas de saltar, no dudes en probar este juego. Nuestra opinión es que estamos ante el mejor juego de Motocross que hay actualmente para la PlayStation.



▲ No seas chulo y móntate bien en la moto o te van a pasar por encima.



▲ Kawasaki es la única marca oficial del juego. Si no te gusta puedes elegir entre la Zuzuki o la Hamaya. De todas formas puedes prepararlas a tu gusto en el menú de puesta a punto.



ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	9	Por fin se ven en un juego las motos hechas como dios manda.
MÚSICA Y FX	8,5	La música es muy Heavy. El sonido de las motos está muy conseguido.
CONTROL	10	Lo mejor del juego, da una sensación de pilotaje real que alucinas.
INNOVACIÓN	8,5	Hay pocos juegos de motos para PlayStation. Este no es uno más, es muy bueno.
JUGABILIDAD	9	Cuando controles bien las motos te lo pasarás como un enano saltarín.

Interés: 1ª HORA · 1ª DÍA · 1ª FIN SEMANA · 2ª FIN SEMANA · 1ª MES · 2ª MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El control de las motos es de los mejores que hemos probado, proporcionando una sensación de realismo total. Las pistas de supercross nos encantan.este es tu juego.

▼ Aunque los gráficos son muy buenos, todavía se escapa algún polígono por ahí. Faltan las fabulosas Honda CR.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

EAGLE ONE
HARRIER ATTACK

Otro complot terrorista llega a nuestras consolas

Una serie de cortes de noticiarios irrumpen en nuestras pantallas:

Rusia guarda luto por la muerte de los cerca de 2.500 marineros del portaaviones Almirante Boschev hundido por un huracán hace unos días... unos científicos desaparecen misteriosamente tras un incendio en sus instalaciones de investigación en el Reino Unido y se extienden los rumores sobre su posible deserción... se produce la dimisión de altos cargos por las acusaciones de venta de armamento estadounidense en el mercado negro, en especial de helicópteros Apache... la desintegración de la antigua Unión Soviética da entrada a una cantidad masiva de tecnología militar en el mercado negro... los ciudadanos de Estados Unidos se despiertan para descubrir que todos sus sistemas informáticos de comunicaciones han quedado arrasados por un arma... prohibida en la convención de Dusseldorf, dicha arma emite un impulso electromagnético (EMP) que inutiliza todos los equipos electrónicos de la zona... el pánico se desata en todo el país tras los ataques de un grupo de piratas informáticos, que paraliza el tráfico por tierra, libera una nube tóxica, impide los vuelos a nivel nacional, contamina suministros de agua, paraliza los ordenadores de los bancos, los de la seguridad social... el presidente se ve forzado a imponer la ley marcial... el Almirante Boschev, que se creía desaparecido, reaparece frente a las costas de las islas de Hawaii encabezando una pequeña flota... las islas de este pequeño archipiélago van cayendo en manos del grupo terrorista ENM (Ejército del Nuevo Milenio), que después se dispone a atacar al resto de los Estados Unidos... al no disponer de capacidad suficiente para defender el país de un posible ataque terrestre e imponer la ley marcial, a la vez que se ataca al ENM en las islas de Hawaii con las fuerzas suficientes. La opción más viable parece consistir en enviar al portaaviones USS Armstrong, que acaba de terminar unas maniobras de entrenamiento de los marines y lleva a bordo un pequeño grupo de Harriers del escuadrón Águila, entre los que, naturalmente, te incluyes tu.

Puedes cooperar con un compañero para completar la misión o ver quien es mejor piloto en un combate aéreo usando el modo de pantalla dividida para dos jugadores.

Con esta dramática presentación empieza este serio intento de Infogrames de crear un juego de combate aéreo para PlayStation y nos sirve para hacernos una idea de lo que nos espera a continuación. Lo de serio no va por su atención al realismo ni porque pueda llegar a convertirse en un duro rival para Ace Combat 3, sino por su argumento tan apocalíptico, en el que, tras la información suministrada en la introducción, nos veremos metidos en toda una serie de misiones a vida o muerte.

Como decíamos, se trata más bien de un juego de tipo arcade (descendiente directo de títulos tan clásicos como e... After Burner, por nombrar uno solo) que pone su énfasis en la acción desenfrenada, más que en un simulador de vuelo de to... realista. De hecho, ese énfasis en la parte arcade, dejando de la... los aspectos más serios de la simulación, está bastante más marcado que en el antes mencionado Ace Combat 3, convirtiéndolo en una experiencia de juego más en la línea de los Shoot'em up puros y duros, como los mata-marcianos de toda la vida.

Pilotar un Harrier es un ejercicio bastante adecuado para el Dual Shock, ya que, de todos los aviones que existen, éste es el que se maneja de forma más similar a la de un videojuego. Puede aterrizar y despegar desde cualquier superficie, tanto vertical como horizontalmente, gracias a su sistema de aterrizaje y despegue vertical.

De todas formas, el Harrier no es la única aeronave que podrás pilotar a lo

Todas las capacidades del Harrier se verán puestas a prueba en Eagle One.

EL HARRIER

El Harrier es un aparato único, dotado de VSTOL (Vertical System Take Off & Landing, o sea, en cristiano: Aterrizaje y Despegue Vertical). Esta habilidad resultará muy útil a lo largo de todo el juego y debería servir como factor diferenciador de este título con respecto a otros arcades de vuelo del mercado. Al dejarlo en modo estacionario, el tren de aterrizaje saldrá automáticamente, pero cuando tu movimiento de avance sobrepase una determinada velocidad, volverá a recogerse, por razones de aerodinámica.



El sistema de control cambia un poco cuando te encuentras en modo estacionario. También hay que tener en cuenta que serás un blanco mucho más fácil si te quedas parado en el aire o te desplazas a velocidad muy baja.



En modo jet, te desplazarás como un avión normal, aunque el Harrier puede volar a velocidades mucho más bajas que los aparatos tradicionales sin riesgo alguno de quedarse bloqueado.

ALGO MÁS QUE PILOTAR Y DISPARAR

Tomarás parte en una gran variedad de misiones diferentes dentro del juego. También tendrás que aplicar tus habilidades como piloto de distintas maneras en cada una de ellas. Tendrás que acabar con objetivos aéreos, o que se desplacen por tierra, realizar misiones de rescate e incluso algún que otro despegue y aterrizaje.



▲ La forma más sencilla de acabar con un objetivo aéreo consiste en fijarlo con el radar y lanzarle unos misiles aire-aire. Claro que otro tipo de pilotos podría atreverse a intentarlo usando sólo las ametralladoras.



▲ En nuestras misiones nocturnas, usaremos un display verde de visión nocturna. Usa los misiles aire-tierra para los blancos terrestres o ponte el modo estacionario y utiliza la ametralladora.



▲ En algunas misiones, tendrás que rescatar a algún compañero piloto que ha sido derribado. Para ser sinceros, hay que reconocer que este tipo de misiones son más propias de un helicóptero que de un Harrier.



▲ Tendrás que despegar y aterrizar en muchas superficies, incluyendo la cubierta de vuelo de un portaaviones. Claro que, gracias al VSTOL, es pan comido.

misiones de que consta el juego, también se incluyen otras como: el A-10 Warthog, un Helicóptero Huey o un F-16, aunque es el primero el que tendrá el mayor protagonismo.

La capacidad de este jet de mantenerse estacionario en el aire será lo que permita a Eagle One diferenciarse de otros juegos de combate aéreo (no sabemos si volver a mencionar Ace Combat 3, por no ponernos muy pesados), al abrir todo un abanico de nuevas posibilidades estratégicas que podrán utilizarse en cualquiera de sus 25 misiones.

El Harrier y los demás aparatos tienen muy buen aspecto, con todo tipo de pequeños detalles, como el movimiento de los alerones y la recogida del tren de aterrizaje, o los chorros que surgen de la punta de las alas al realizar determinadas maniobras. El armamento disponible dependerá de los parámetros de la misión que tengas que cumplir, pero no hay por qué preocuparse puesto que nuestro jet viene completamente cargado de armas: misiles aire-tierra, cohetes, cañones, misiles aire-aire, e, incluso, bombas inteligentes guiadas por láser. Todas ellas producirán impresionantes explosiones que dejarán marcas permanentes en el terreno.

Gráficamente hablando, tiene detalles bastante bonitos, no hay más que ver cómo se producen las explosiones de las que acabamos de hablar, o el gran nivel de detalle alcanzado con los objetos de tierra. Por desgracia, como suele ocurrir con todos los intentos de simulación aérea para Play, el horizonte siempre se encuentra justo delante de nuestras narices, gracias a la magia de la niebla.

Contamos, además, con dos tipos de control distinto, uno para los más novatos y otro más similar a lo que podría ser una simulación para jugadores avanzados. Al usar el modo avanzado, se podrán realizar todo tipo de maniobras reales, como los rizos, mientras que el modo de práctica sirve para que incluso los pilotos más novatos puedan ponerse a los mandos de su propio aparato (ya nos entendemos) en menos tiempo del que se tarda en contarlo. El control analógico se usa, además, de forma bastante efectiva, permitiendo el stick derecho cambiar la vista de cámara en vuelo.

Parece haber una gran variedad en cuanto al tipo de misiones que tendremos que cumplir, incluyendo salidas nocturnas en las que se utiliza un tipo especial de visión nocturna, de color verde. También podrás probar a repostar en el aire, e incluso puede que tengas que rearmarte de vez en cuando.

Está claro que la posibilidad de volver a jugar una vez terminado el juego ha sido tenida en cuenta, con la inclusión de un par de modalidades para dos jugadores con pantalla dividida, que podrán trabajar en equipo, cooperando para completar la misión, o enfrentándose uno contra otro para ver quién es el auténtico as del aire. El gran número de misiones supone que tendréis bombardeos, incursiones y combates aéreos para manteneros ocupados durante horas.

Aunque, en conjunto, e individualmente considerado, el título es bastante completo e interesante, todavía quedan, sin embargo, detalles que depurar para alcanzar el nivel mostrado por Ace Combat 3.



▲ El juego dispone de dos vistas diferentes, una desde el exterior de tu avión y otra desde la propia cabina.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8,5	Muy detallados aunque a veces algo confusos.
MÚSICA Y FX	8	La música cumple su cometido. Bien el sonido de los aviones y explosiones.
CONTROL	7,5	Te acabas haciendo un lío con el cambio de vuelo normal a estacionario.
INNOVACIÓN	9	Es un juego de aviones muy diferente a los que ya conocemos.
JUGABILIDAD	8,5	Mejora mucho con el modo cooperativo para dos jugadores.

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Es diferente a los demás juegos de aviones. La admósfera de caos que envuelve las misiones acaba por enganchar, especialmente en el modo cooperativo a dos jugadores.

▼ A veces se muestra muy confuso tanto en el objetivo de las misiones como en el cambio de controlar el Harrier de vuelo normal a estacionario.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,3

1 ó 2 jugadores | 1x CD | **Distribuidor** Electronic Arts | **Desarrollador** EA Sports | **Fecha de salida** Disponible | **Tipo** Carreras



¿ES QUE NO SABEN QUE LOS COCHES NO SÓLO GIRAN A LA IZQUIERDA?

Pues parece ser que hay quien desconoce esta información. Aún así, los aficionados a NASCAR encontrarán en este producto de EA una fiel recreación de este deporte, aunque la mayor parte de las carreras pueden completarse simplemente dejando un dedo puesto sobre el stick analógico de la izquierda y usando otro para no dejar de dar gas, y ya está. Es así de simple, y no precisamente digno de considerarse un gran reto. La Inteligencia Artificial de los rivales está bien (y puede manipularse algo más en las opciones) para luchar por hacerse con una posición y retarte para ver quién logra quedarse en cabeza, pero rara vez, si es que llega a haber alguna, cometen errores. En más de 30 carreras, todavía nos queda ver a uno de los coches controlados por el ordenador chocar contra una barrera.



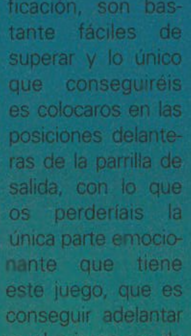
▲ Pasar por ahí no es lo más apropiado, puedes acabar contra la barrera. Bueno, algún aliciente tendría que tener este tipo de carreras.

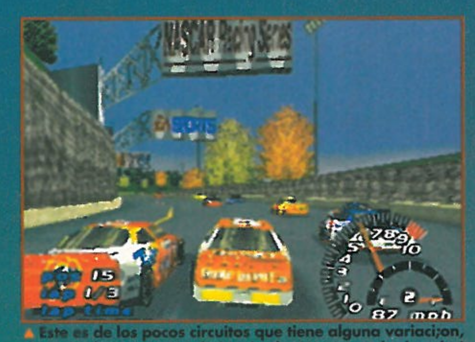


▲ Los jugadores pueden realizar todo tipo de ajustes mecánicos en su coche.



▲ Las repeticiones son lo mejor del juego.

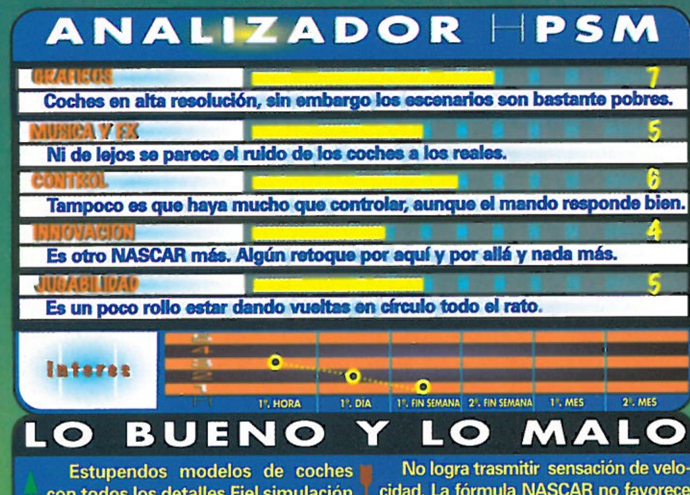




▲ Este es de los pocos circuitos que tiene alguna variaci;on, después de esa curva a la izquierda ¡Hay una a la derecha!

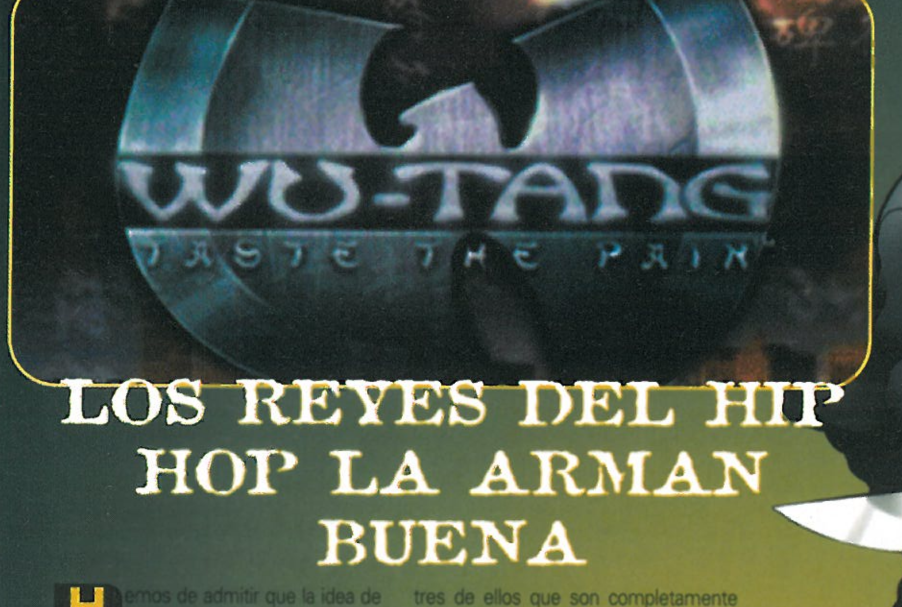
Además, el nombre de NASCAR 2000 no es del todo exacto, pues la verdad es que está actualizado para incluir la temporada 1999 en lo que a conductores, coches y equipos se refiere. Esta versión incluye dieciocho circuitos oficiales de NASCAR: Atlanta, California, Charlotte, Bristol, Darlington, Homestead, Indianápolis, Las Vegas, Martinsville, Michigan, Carolina del Norte, Phoenix, Ponoco, Richmond, Sears Point, Talledega, Texas y Watkins Glen. A eso hay que añadir los comentarios de Benny Parsons y Bob Jenkins, muy conocidos en Estados Unidos. Nos encontramos con uno de los títulos de NASCAR más completos para PlayStation, incluso podemos llegar a conducir por la noche en las pistas de Charlotte, Bristol o Richmond.

Como suele ser habitual, pueden alterarse prácticamente todos los elementos del coche para personalizarlo hasta el último detalle, junto con otros factores típicos como las averías o las banderas (los usuarios de PSX estamos, además, de suerte, porque los de N64 sólo pueden jugar con una mínima parte de todas estas opciones) pero en la práctica, en la configuración de carrera, basta simplemente con modificar el efecto suelo de los alerones y subir quizá la presión de los neumáticos para ganar prácticamente cualquier carrera. Los modelos de los coches están realizados en alta resolución, y han logrado que tengan un aspecto estupendo, sobre todo en las repeticiones, pero el resto de los gráficos son bastante pobres. Los estadios son mapas de texturas planos y poco detallados y las texturas de las pistas son igualmente sosas. Incluso usando el punto de vista en primera persona, apenas hay sensación de velocidad y después de haber oído decir unas 20 veces a tu equipo de mecánicos "¡Hold your line!", para recordarte que te mantengas en la pista y no te desvíes de la trayectoria a seguir, es casi lo más interesante que puedes hacer para mantenerte despierto. Un consejo: no os molestéis en hacer las vueltas de calificación, son bastante fáciles de superar y lo único que conseguiréis es colocaros en las posiciones delanteras de la parrilla de salida, con lo que os perderíais la única parte emocionante que tiene este juego, que es conseguir adelantar a todos los demás coches en el primer par de vueltas. Una temporada consta de 24 carreras y en el famoso evento del Circuito de Lowe, por ejemplo, hay que dar 20 vueltas en la proporción del 5% del total real que viene predeterminado (lo que, en simulación completa, supondría la friolera de 400 vueltas), así que os podéis hacer una idea de lo monótono que puede llegar a hacerse si no os buscáis algún aliciente extra para amenizar el tema. Probablemente todo esto no dejen de ser buenas noticias para los entusiastas de NASCAR, pero el aficionado de a pie quizá haría mejor buscándose la vida en otra parte si lo que quiere es la emoción de la competición y la carrera.









LOS REYES DEL HIP HOP LA ARMAN BUENA

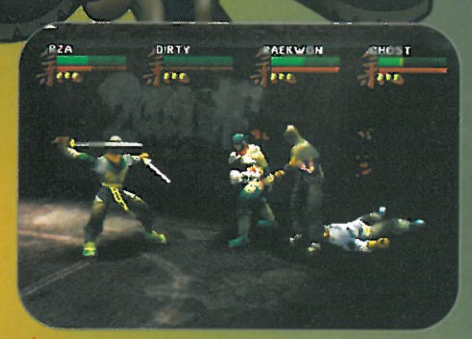
Hemos de admitir que la idea de un juego de lucha basado en el Clan Wu-Tang no nos llenaba precisamente de alegría la primera vez que se anunció, aunque se hubiera desarrollado aprovechando el estupendo motor de Thrill Kill. Para qué vamos a engañarnos, la idea en sí del Clan no nos parecía muy allá que digamos: una especie de asociación de cantantes de Hip Hop, muy conocidos en Estados Unidos, que se han montado una historia de misticismo oriental, artes marciales y toda el tinglado propio de estos temas. Si encima tenemos en cuenta lo que se había hecho hasta la fecha con los juegos de lucha basados en celebridades, la cosa era como para echarse a temblar. Bueno, pues nos alegra comunicar que nuestros temores eran totalmente infundados. Wu-Tang: Taste the Pain es una mezcla única, divertida y bastante sangrienta de juegos como Final Fight y Mortal Kombat, con un poco de Tekken para animar el cotarro. Hasta cuatro jugadores pueden molerse a palos al mismo tiempo hasta que no les quede una gota de sangre en el cuerpo, usando todo tipo de puñetazos, derribos y patadas estándar, así como algunas técnicas más místicas, al más puro estilo Shao-Lin o Ninja, según el personaje que elijamos.

El juego se centra fundamentalmente en el modo historia, que cuenta con unas estupendas escenas cinemáticas, un buen reparto de voces y una de las mejores bandas sonoras que os podéis encontrar, dignos de una serie de animación real. Los propios miembros del Clan Wu-Tang no sólo prestan sus voces y aparecen personalmente en la presentación y otras partes del juego, sino que se han encargado de componer todos los temas, incluyendo tres de ellos que son completamente exclusivos y escritos expresamente para la ocasión, así que los fans de este estilo de música están de enhorabuena. Los ritmos hip hop se entremezclan perfectamente con los temas de influencia china para crear algo nuevo y diferente.

Las situaciones en que podemos vernos metidos a lo largo de la historia son muy variadas, empezando por un simple 1 contra 1, y pasando por todas las combinaciones posibles 2 vs. 1, 2 vs. 2, 1 vs 2, etc.

Cada uno de los más de veinte personajes cuenta con un estilo de lucha único y, a diferencia de otros títulos de este tipo, resulta casi imposible adivinar cuáles serán los movimientos más avanzados de cada uno. Las distintas técnicas están extraídas de todos los distintos géneros existentes de juegos de lucha y varían desde las simples pulsaciones de un solo botón a dobles movimientos circulares del mando seguidos de combinaciones de tres botones. Mientras se explora el modo historia, la única forma de abrir todas las 36 cámaras de Wu-Tang es llegar a dominar cada uno de los combos y técnicas. Aunque tampoco hay que preocuparse, pues dispone de un completo modo de práctica que enseñará a los más despistados a realizar la mayor parte de movimientos de cada uno de los personajes que se pueden controlar y, en poco tiempo, podrás lanzarte a repartir mamporros a diestro y siniestro.

Por si fuera poco, para los padres preocupados por el exceso de sangre, también dispone de un código que permite controlar el nivel de violencia gráfica que va a verse en pantalla, y hacer que desaparezcan los salvajes fatalities y muertes del juego.



▲ Para este combate, contarás con el apoyo de uno de tus compañeros del clan Wu-Tang. La variedad de situaciones del juego es uno de sus factores más interesantes.

ANALIZADOR ★ PSM

Categoría	Nota	Comentario
GRAFICOS	8	En 3D aunque les queda mucho para llegar a la calidad de un Tekken
MUSICA Y FX	9,5	Aunque no te guste el hip-hop la música mola.
CONTROL	6	Conseguir que el mando te haga caso es una tarea de titanes
INNOVACION	9	De los pocos juegos de lucha con cuatro personajes en pantalla
JUGABILIDAD	7	Mejoraría bastante si los combos fueran menos complicados de realizar



LO BUENO Y LO MALO

▲ Gran cantidad de personajes y opciones ocultas que harán que quieras seguir jugando para descubrirlo todo.La opción para 4 jugadores es muy divertida.La banda sonora es muy buena.

▼ A pesar de los gráficos 3D los escenarios resultan algo simples. El control no responde tan bien como en otros juegos de lucha.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 o 2 jugadores | 1x CD | Distribuidor Electronics Arts | Desarrollador EA Sports | Fecha de salida Disponible | Tipo Simulador de boxeo | Febrero 2000

KNOCKOUT KINGS 2000

FORJA DE CAMPEONES

No hace tanto que Electronic Arts cogió a todos por sorpresa lanzando al mercado lo que podría considerarse como un serio intento de crear una especie de simulador de boxeo. Gracias a un impresionante plantel de boxeadores famosos, unos aceptables gráficos y unas cuantas buenas ideas, el título enganchó a tal cantidad de aficionados que acabó convirtiéndose en el indiscutible rey del ring superando a otros, como Contender de 989 Studios, que parecían tener el trono asegurado. Y eso que los juegos de boxeo nunca han contado con el gancho (perdón por el mal chiste) de otros juegos de lucha. Eso de renunciar a los múltiples golpes y combinaciones propios del género, y tener que contentarse con unos pocos puñetazos no acababa de convencer a casi ningún aficionado a los videojuegos. Los fans del boxeo tenían que conformarse con las versiones de las máquinas recreativas, en las que sí ha habido algún que otro éxito (recordemos el popular Frank Bruno's Boxing), ya que las versiones caseras eran o bien demasiado simplistas, o bien demasiado complicadas para alegrarle el día a nadie.

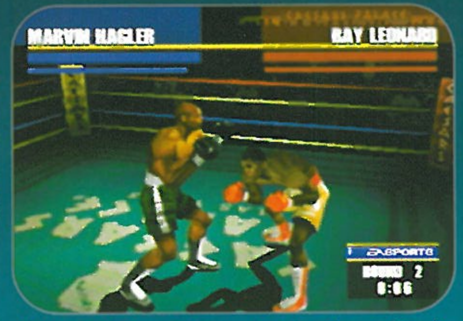
Naturalmente, Electronic Arts no iba a dejar que una posible franquicia de provecho como ésta se echara a perder, por lo que empezó a trabajar rápidamente en la secuela y así nació Knockout Kings 2000.

Para esta ocasión, contamos con más de 50 leyendas del boxeo, entre las que figuran nombres tan ilustres como Muhammad Alí, Sugar Ray Leonard, Oscar de la Hoya o Evander Holyfield, incorporando a unas cuantas leyendas más con respecto a la entrega anterior, como los incomparables Joe Frazier o Rocky Marciano. Todos ellos han sido minuciosamente recreados hasta el más mínimo detalle, incluyendo su indumentaria y colores preferidos, así como sus motes, sin olvidar algo tan importante como son sus movimientos y puñetazos más característicos, lo que desde luego sirve para dotar al juego de un gran realismo. Esto ha sido posible gracias a la técnica del 'motion capture', que consigue que los boxeadores tengan mejor aspecto que nunca, algo que puede apreciarse especialmente en los rostros de todos ellos, y que resultará dolorosamente evidente para el jugador cuando tenga que sufrir el devastador puñetazo "Bolo" de Leonard o los sorprendentemente rápidos y engañosamente potentes uppercuts de De La Hoya. A pesar de tanta técnica, los gráficos siguen viéndose demasiado poligonales, aunque están más depurados y son más realistas que los de la inmensa mayoría de juegos de su género, como el estupendo Ready 2 Rumble, que analizábamos el mes pasado.

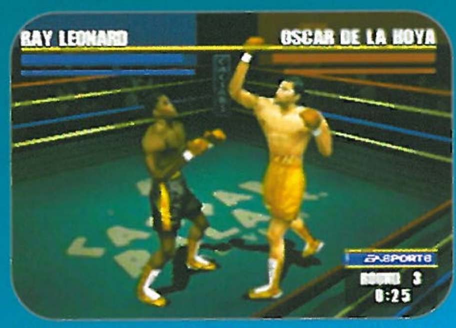
Si algo hay que agradecer a los señores de EA Sports es que no se hayan limitado a incluir pesos pesados, como suelen hacer casi todos los juegos de boxeo. Sabemos que son los más espectaculares, y los que más llaman la atención, pero incluir Pesos Medios y Ligeros es todo un acierto (no tendríamos a De La Hoya si no fuera por eso).

Como en cualquier otro juego de EA Sports, hay cosas que no pueden faltar, y una de ellas son los comentarios, que en esta ocasión corren a cargo de dos conocidos comentaristas anglosajones, Sean O'Grady y Al Albert, e incluso el árbitro está capturado de alguien real, el honorable juez Mills Lane. Destacamos lo de anglosajones porque queremos decir que los comentarios están en inglés, así que aquellos acostumbrados a ver boxeo a través de parabólica se sentirán como en casa, pero los demás no, y es una experiencia que se van a perder. De todas formas, los comentarios tampoco son tan exageradamente variados como pueda ocurrir en un FIFA 2000, pero siempre vienen bien para los más novatos a esto del boxeo, para saber qué están haciendo ("¡Menudo uppercut le ha metido!", dice el comentarista; "¡Ah! ¿Eso era un uppercut?" piensa para sí el despistado jugador).

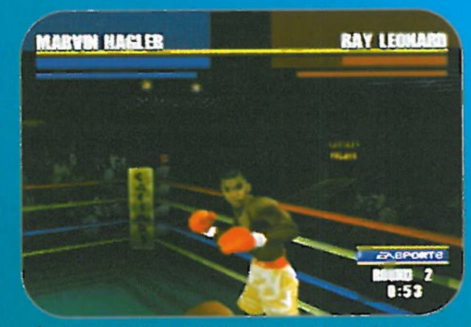
Las opciones son bastante variadas, teniendo en cuenta que, al fin y al cabo, en todas las ocasiones vamos a acabar a torta limpia con el boxeador de turno. Contamos con las modalidades que podríamos llamar "normales", más



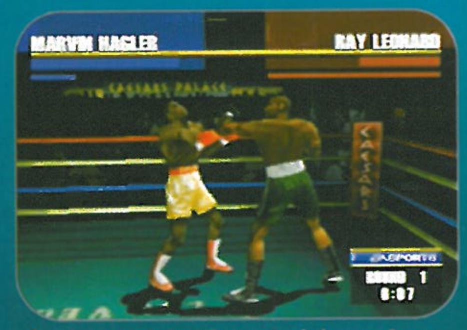
▲ La mejor forma de mantener la cabeza sobre los hombros es agacharte y no parar de moverte, esquivando los golpes del oponente.



▲ Los luchadores están cuidados en todos sus detalles, incluyendo sus colores favoritos para la indumentaria.



▲ Knockout Kings 2000 cuenta no sólo con los pesos pesados, como la mayoría de juegos de boxeo, sino también con otras categorías.



▲ Un croche a la barbilla hace tambalearse a Sugar Ray Leonard ¿Conseguirá Marvin Hagler hacerse con este asalto? Habrá que verlo.

CREA TU PROPIO CAMPEON

En EA Sports se han tomado muchas molestias para que podamos personalizar todo lo posible a nuestro boxeador, y tengamos que tomar toda una serie de decisiones estratégicas antes siquiera de subir al cuadrilátero.



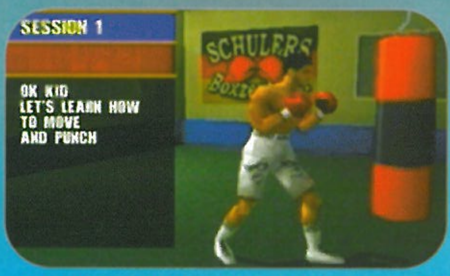
▲ Ten mucho cuidado a la hora de repartir los puntos, pues de dicho reparto dependerá la táctica que tendrás que emplear para ganar. No es recomendable subir demasiado una de las características, puesto que nos seguirán dando puntos cuando superemos cada combate, y, si ya hemos llegado al máximo (100), esos puntos se perderán.



▲ Aquí podemos decidir el aspecto físico de nuestro deportista, y otras opciones como el tipo de burla que le dedicará al oponente, o cómo realizará el paseíllo hacia el ring.



▲ Disponemos de un gimnasio bastante completo en el que llevar a cabo nuestra preparación física, con ejercicios pensados para mejorar específicamente cada una de nuestras puntuaciones.



▲ No te saltes el entrenamiento interactivo. Aprenderás los distintos movimientos y combinaciones de que dispones y, si lo haces bien, conseguirás 5 puntos más que sumar a los que ya tiene nuestro luchador.



▲ Aunque pueda parecer una tontería, la elección de gimnasio determinará los puntos que obtendremos después de cada combate, al realizar un buen entrenamiento interactivo. No es lo mismo obtener 3 de Velocidad que 2 de Fuerza y 1 de Corazón, al menos a la hora de decidir cómo pelear en cada combate.

parecidas a una simulación, en las que tendremos que tener en cuenta toda una serie de factores, además de ver quién sacude más al otro: la fuerza, la resistencia, la velocidad, etc. Pero, si lo que queremos es liarnos a mamporro limpio sin preocupaciones, en un modo más parecido al arcade, contamos con el "Slugfest" para desahogarnos sin complicaciones.

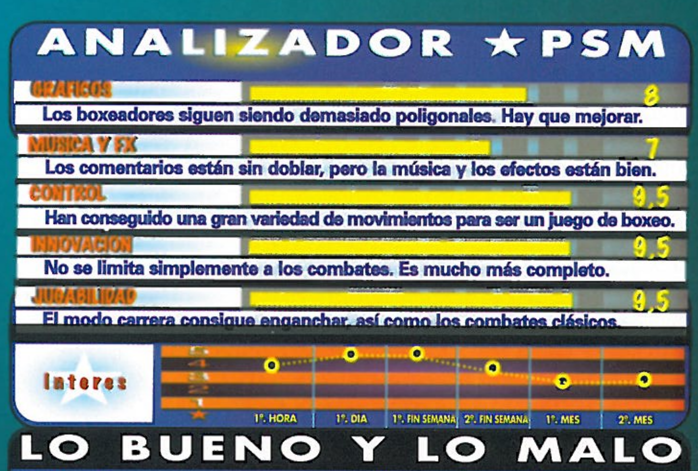
Otra opción que hará las delicias de los fanáticos es la de combates clásicos, en la que podrán rememorar, por poner un solo ejemplo, los clásicos enfrentamientos entre Muhammed Alí y Joe Frazier, después de leer cómo sucedieron realmente.

También podemos traernos a un amigo a casa y, con un segundo mando, enseñarle lo que pensamos hacerle la próxima vez que le eche los tejos a una de nuestras novias.

Y, si acabamos cansándonos de usar a boxeadores clásicos, contamos con el modo Carrera, en el que podremos crear a nuestro propio boxeador, decidiendo todo lo referente a su estilo o su aspecto (calzones, guantes, botas, cara, pelo, etc.) y tendremos que llevarlo desde sus inicios hasta conseguir que se convierta en un gran campeón. Esta es una modalidad que contribuye en gran medida a que nos enganchemos con el juego, y no lo soltemos hasta conseguir llegar a lo más alto. Y, por si fuera poco, al guardarlo podremos usarlo también en el resto de modalidades, ¡incluso para canear a un amigo que nos traigamos a casa!

También hay que destacar la gran variedad de movimientos que podemos hacer. Llegaremos a utilizar todos los botones de nuestro Dual Shock, entre movimientos defensivos, ofensivos, combos y, ejem, golpes ilegales (cuidado con éstos, el árbitro te llamará la atención y puede llegar a descalificarte, después de varios avisos). Si a eso añadimos los golpes que se convierten en la especialidad de nuestro luchador, y los golpes de firma, las posibilidades se multiplican.

Así que ya sabes, no dejes de moverte para evitar los golpes del contrario, conserva tu energía y golpea cuando veas un hueco, sin olvidarte de aprovechar la ventaja que te dan tus golpes de especialidad y los de firma. Si tienes en cuenta todo esto que te acabamos de decir, no te costará demasiado esfuerzo convertirte en el nuevo rey el ring. No bromeamos, el nivel de dificultad empieza bajo y va subiendo progresivamente, pero no llega a niveles que podrían considerarse imposibles de superar, siempre que desarrolles una buena estrategia.



PUNTUACIÓN FINAL: 8,7



Las correrías de Barbie



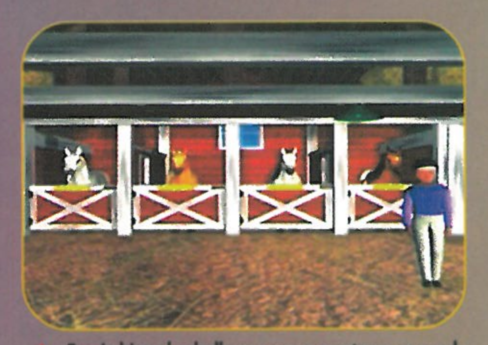
Barbie se va de correrías por la montaña donde nieva que no veas. Si estás atento, podrás ver el conejo a lo largo del camino.



Barbie recorre el bosque, podemos notar la gran diferencia que existe con el recorrido de las nieves...Aquí no verás ningún conejo.

No sabemos a ciencia cierta qué puede haber motivado que una empresa emplee sus recursos en la producción de un título como éste. Resulta razonable pensar que la iniciativa ha partido de la propia Mattel, buscando mercados en los que introducir su producto/icono. Lo que no resulta razonable es que pretenda hacerlo con un producto tan pobre y escaso de ideas, supuestamente dirigido a un público infantil y femenino. Parece que no tienen muy buen concepto de las niñas pequeñas. Nos resulta difícil recordar un programa de tal simpleza, excepto esos que escribíamos cuando hacíamos nuestros primeros pinitos de programación en los que había que adivinar un número o alguna chorrada por el estilo. Y eso que hay muchísimos (por no decir la mayoría) juegos basados en ideas muy simples. Empezando por el clásico entre clásicos, el Space Invaders o pasando por otro clásico más moderno, como el Tetris, que el juego se base en un principio simple, y tenga un manejo simple, no significa que sea malo. Muchas veces los más simples son los más adictivos (pocos juegos han hecho más por crear adicción en todo el mundo, incluso fuera de la comunidad de jugadores habituales que el Tetris, a base de colocar piezas que caen de la parte superior de la pantalla para que queden bien ordenaditas en la parte inferior y poder así quitárnoslas de en medio). Pero en este caso la simpleza está llevada a sus últimas consecuencias. Una idea sencilla puede tener un buen desarrollo y estar bien aprovechada, pero es que en el caso que nos ocupa ni siquiera podemos decir eso en su favor. De acuerdo que, si comparamos los gráficos o el sonido con, por seguir con el ejemplo anterior, el Space Invaders, o el Pacman clásico, no van a salir perjudicados en dicha comparación. Pero han pasado muchos años desde entonces, por lo que la comparación no sería justa. Para que lo fuera, tendremos que hacerla con la actualidad del mercado, y ahí tenemos el problema, porque en ese caso la pobre Barbie hará bien en hacer las maletas y volverse a su casita de ensueño de plástico, con Ken, la niña y toda la pesca. Al menos, hay que reconocer que se han tomado la molestia de doblarlo, y no hacen pasar a las niñas pequeñas por el trago de tener que entender lo que dice la muñeca pija que sale en pantalla, cuyo parecido, por cierto, con la Barbie de verdad es bastante escaso, y se limita, casi exclusivamente, al color del pelo (rubia de bote, naturalmente). Claro que, si no se hubieran tomado esa molestia, nos gustaría saber a qué padre le podrían haber encasquetado este producto para que se lo regalara a su hija, excepto a esos fanáticos empeñados en que la niña aprenda inglés antes incluso de saber expresarse en cristiano.

En fin, veamos qué hace esta joya. Barbie sale a montar con sus amigas (tiene opción de dos jugadoras para que podáis torturar a una amiga obligándola a jugar con vosotras, mmm, aunque, bien pensado, todavía podría tener su utilidad para espantar a esa niña tan pesada que no se despega de nuestro lado ni con aceite hirviendo), pero antes tendrá que escoger entre dos posibles modelitos que ponerse (no, pervertidos, no podréis ver cómo se cambia, que ya os veíamos la intención), tendrá que escoger qué caballo va a montar, y tendrá que escoger qué nombre va a ponerle al desafortunado animal (acuden a nuestras mentes imágenes de las películas del Oeste que veíamos de pequeños, en las que los caballos eran tratados como nobles animales dignos de respeto, y, como tales, se les evitaba pasar por sufrimientos extremos, como cuando se rompían una pata, por lo que se les solía pegar un tiro,



Escoje bien el caballo que vas a montar pues resulta fundamental para el desaRROLLO posterior del juego... ¿¿lo has pillado, eh??



Si los caballos tuviesen psicólogo, buena falta les haría después de ponerles un nombre tan "cuco" como estos.

pero aquí ni siquiera tendremos la decencia de hacer eso con la pobre bestia) de una extensa lista que incluye lindezas tales como 'Centella', 'Bella', 'Bonita', y similares, mientras Barbie nos va explicando de palabra en todo momento lo que va haciendo y da instrucciones a la sufrida usuaria sobre los pasos a seguir, por si acaso se ha perdido y no sabe qué hacer (o en el caso de los nombres de los caballos, suponemos que se empeña en decirlos por si acaso el usuario no sabe leer, lo que, teniendo en cuenta la posible edad del potencial usuario, resulta lógico de suponer).

Pero parece ser que todavía no estamos listos para correr y tendremos que dar una clase de equitación, que servirá para hacernos una idea del cruel destino que nos aguarda durante todo el resto del juego.

Por último, antes de salir a pasear con el caballito, tendrás que escoger en un tablón de anuncios por qué peligroso circuito quieres correr. Y por fin nos ponemos en marcha. Vamos paseando en perspectiva en primera persona subidos en el caballo, podemos hacer que el caballo acelere, o salte, pero por mucho que nos empeñemos no podemos hacer que se salga del recorrido predeterminado (no vaya a ser que la pobre niña se pierda en el bosque, la montaña la playa o similar). Las animaciones del caballo o, mejor dicho, de la cabeza del caballo (que es todo lo que vemos) moviéndose, saltando, o corriendo son de todo menos realistas, lo que naturalmente incluye que sean de una monotonía extrema. Después de un rato de cabalgar preferiríamos seguir sin el caballo con tal de no tener que seguir aguantando el cabezón ese en mitad de la pantalla. Claro que, como lo que tapa tampoco resulta precisamente interesante, no es que nos perdemos nada vital. Total, que seguimos por el camino (¡qué remedio queda, no tenemos más opción!) y, de repente, Barbie ve animalitos del bosque (¡qué monada!) y se quiere parar a verlos. Si lo hacemos, nos obsequian con una vista de los bichos de marras, y pulsando sobre ellos podemos hacer que se muevan, emitan sonidos, y cosas por el estilo. En alguna ocasión se nos brinda la posibilidad de jugar a algún minijuego, por ejemplo, por la noche podemos jugar a coger luciérnagas con un bote (claro que, al terminar de cogerlas, las soltamos, no vaya a ser que sufran ¡pobrecitas!; hay que inculcar el respeto por los animalitos del bosque desde pequeñitas), o también podrás armar complicados puzzles de ¡8 piezas!, encontrar la ostra en la que se esconde la perla (pero sin quedártela, claro, al fin y al cabo, si tienes nosecuantas casas, piscinas, coches, vestidos y complementos varios, quién quiere una perla más o una perla menos), etc (bueno, no tanto etc, que tampoco hay mucho más). También podemos pasar por la pista de obstáculos y practicar nuestras habilidades en una prueba contrarreloj (no os vayáis a creer que es una prueba seria, si no saltas, el caballo simplemente se queda parado, no tropieza y, por mucho que lo intentemos, no conseguiremos que Barbie se parta la crisma, creednos, ¡lo hemos intentado). O, enfrentarnos a una amiga que nos encontremos por el camino en una peligrosa y dura competición (en la que nuestra amiga frenará, hasta el punto de llegar a quedarse casi parada, si ve que nos quedamos muy retrasados, dando todo tipo de facilidades para que hasta la niña más inútil pueda ganar la carrera, y no quede marcada de por vida por tan desgraciada derrota). Bueno, y así podemos seguir hasta que nos aburramos, lo que puede llevar unos 5 segundos, más o menos. Claro que, armados de paciencia hemos intentado hacer algo más interesante, pero ha sido inútil. Hemos acabado rindiéndonos a la evidencia: el juego era simplemente así de malo.

Nos resulta algo difícil hacernos a la idea de los gustos de las niñas de 2 o 3 años, para juzgar si realmente este juego (que conste que usamos el término 'juego' en un sentido amplio, pero que muy amplio) puede resultar interesante para ellas, y hemos estado tentados de hacer una encuesta por la calle entre todas las que nos encontremos, pero al final hemos desistido porque no creemos que encontremos a ningún padre dispuesto a pagar el importe que cuestan estos juegos para que la niña se harte del tema en menos que tarda en cargar la presentación. Eso nos recuerda que, por si todo lo anterior no fuera suficiente para desanimar a cualquiera, los tiempos de carga del juego son capaces de acabar con la paciencia de Job y encima hay que soportarlos cada vez que hay el más mínimo cambio de escenario.

En resumen, que, parafraseando a los chicos de Gomaespuma este juego está en este mundo porque en este mundo tiene que haber de todo, aunque, en este caso, se podrían haber ahorrado el esfuerzo en vez de perder su tiempo, y lo que es peor, hacernos perder el nuestro, en subproductos como éste, que no aportan nada, ni dicen nada, ni creemos que encuentren un público capaz de aficionarse a ellos. Y menos de tirar su dinero en algo así. Al menos, sabemos que el título va a salir en una serie de bajo precio, aunque incluso eso se nos antoja excesivo para un producto así, ya que su destino debería ser, como mucho, acabar de regalo con algún otro complemento de la muñeca, ya sea el caballo, el uniforme de hípica, o algo que parezca igualmente a propósito, ya que pretender que alguien pague por esto, aunque sea una cantidad inferior a la normal, nos parece un abuso.

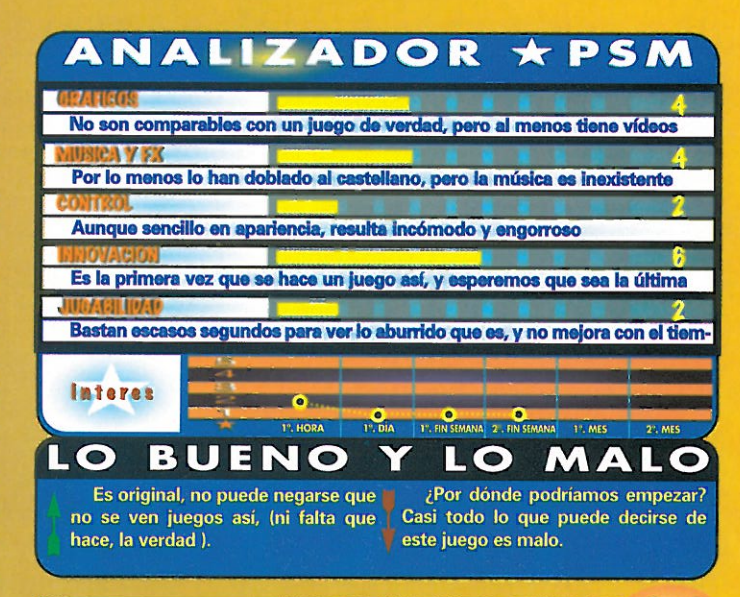
Así que, ya sabéis, si tenéis una hermana pequeña aficionada a la Barbie, y quiere tener todos los complementos, éste es el último que debéis molestaros en conseguir, porque no creemos que ni siquiera a ella le pueda gustar (aunque nunca se sabe, que anda gente muy rara y fetichista por ahí suelta). Si este es el destino que Sony tiene reservado para a la pobre Playstation cuando se lance definitivamente la Playstation 2 ¡Apaga y vámonos!



Los padres tendrán que estar muy atentos para controlar lo que llegan a ver los tiernos ojos de sus infantes. Para eso sirven estas opciones.



En qué estará pensando el caballo mientras Barbie se agacha a mirar a las preciosas ostras trileras, que torean al personal mareando la perla...









TRICK'N SNOWBOARDER™

FREESTYLE SNOWBOARDING

Espectáculo en la nieve

No cabe duda de que los deportes extremos están de moda, y el snowboarding casi podría considerarse el abuelo de la gran mayoría de ellos, hasta tal punto que ya casi ha perdido esa calificación de extremo por considerarse demasiado blando comparado con la gran cantidad y variedad de estos deportes que han ido surgiendo, como auténticas setas, en los últimos tiempos. En su versión software, ya hace también mucho tiempo que se vienen haciendo juegos de esquí, desde antes incluso de que existieran la mayor parte de las consolas que ahora existen en el mercado, y los juegos de skating, como el Tony Hawk, tampoco son ninguna novedad. Puesto que los juegos de snowboard son, prácticamente, un híbrido entre los dos tipos anteriores, es decir, a efectos prácticos, en lo que a juegos se refiere, son casi como coger al tío que iba en monopatín y cambiarle el escenario para que baje por las pendientes nevadas por las que descienden los esquiadores de toda la vida, con unos cuantos obstáculos para que pueda hacer piruetas, como si llevara una tabla, y unas rampas para que pueda dar los típicos saltos de esquí. Por esto mismo, al encontrarse con la mayor parte del trabajo resuelto, es de suponer que las casas no han tenido problemas para desarrollar títulos basados en este deporte, teniendo en cuenta también el detalle de la popularidad y aceptación de la que ya goza. Así nos hemos encontrado ya con un buen número de simuladores de este tipo, precisamente de uno de ellos, Cool Boarders, nos llega en estos días su cuarta entrega, por lo que difícilmente puede considerarse este lanzamiento de Capcom como una gran sorpresa, o una novedad importante, sino uno más de una larga saga. En este caso, tratan de darle un toque de distinción creando una especie de historia, según la cual tú, como protagonista, pasas a integrarte en un grupo que va recorriendo las mejoras pistas del mundo rodando vídeos de las acrobacias que realizan los especialistas en sus descensos. Tú, naturalmente, eres uno de esos especialistas que tendrá que jugarse el tipo realizando unas piruetas lo



▲ Mientras se carga la pista en la que vamos a correr, se nos ofrecerá algún consejo, aunque, eso sí, en inglés.

Course Select

X-TREME

itzerland Extreme Course. Easy.

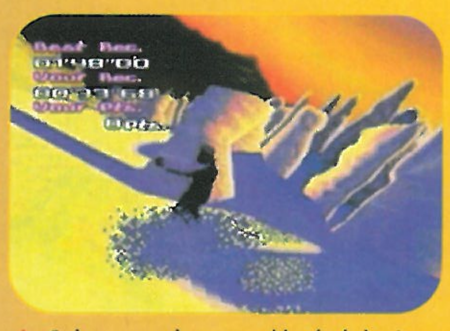
▲ En el modo libre podemos escoger la pista por la que queremos descender entre todas las posibles.



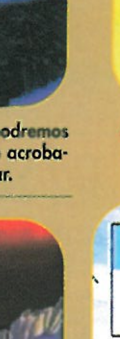
Antes de comenzar nuestro descenso podremos ver el mejor tiempo, la mejor puntuación de acrobacias y el tiempo mínimo que debemos marcar.



Traga nieve. Es un milagro que pueda seguir compitiendo después de dejarse la cara de esa manera.



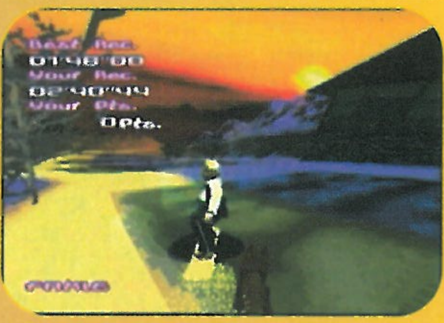
Cada vez que chocas con el borde de la pista tu personaje se quejará. Si no le coges el truco rápido al control acabarás hasta las narices de oirle gruñir.



Aunque esta no sea una gran pirueta con práctica conseguirás hacer otras mucho más espectaculares, aunque no demasiado variadas.



¡ Atención al pajarito! Ya estamos rodando, así que ¡a lucirse tocan!

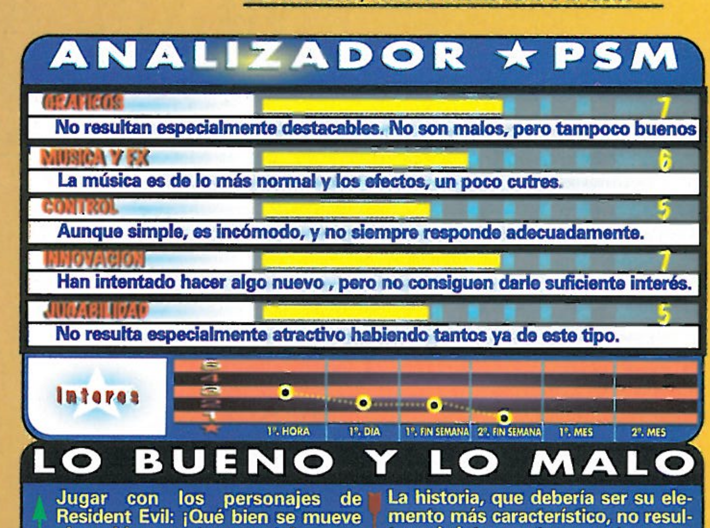


Al pasar por el pueblo hemos molestado al perro local llenándole la cara de nieve, por lo que saldrá a perseguirnos.



En esta pantalla podremos ver todos los personajes que podemos usar. Después podremos retocar ciertos detalles, como la indumentaria o la tabla.

más espectaculares posibles. Cada acrobacia recibe una puntuación, y se te exige que superes un nivel mínimo de puntos con cada una de ellas. Aunque se te deja libertad en cuanto al modo de ejecutar las piruetas, se te indicarán los puntos del recorrido en que el equipo de rodaje ha situado las cámaras para grabar tu actuación. También tienes un tiempo asignado en el que completar el recorrido. Hay que tener en cuenta que, para conseguir un récord, debes concentrarte en uno de los dos aspectos: o bien tratas de obtener la mayor cantidad de puntos, o tratas de hacerte la pista en el menor tiempo posible. Aunque lo aconsejable es olvidarse de eso en el modo de historia y tratar de cumplir los requisitos de puntos y tiempo que nos impone el director en cada pista, ya que si no queda satisfecho, nos expulsa del equipo y fin de la historia. Así que, si lo tuyo es dejarte de cuentos chinos y dedicarte a recorrer las pistas a tu bola, haciendo las piruetas que te dé la gana, dónde te dé la gana, y en el tiempo que quieras, lo mejor que puedes hacer es olvidarte de esta parte del juego y pasar directamente al estilo libre, o la competición entre dos jugadores, que siempre tiene su gracia. En este caso ya puedes escoger la pista que más te guste, aunque es recomendable empezar con la de Suiza, que podría considerarse como la de práctica, e ir pasando cuando hayas cogido soltura a las de mayor dificultad. De todas formas, ya podréis comprobar que ninguna de las pistas es un alarde de originalidad; algunas tienen unos efectos de luz que no están mal, con sus puestas de sol y eso, pero los recorridos en sí son bastante mediocres, poco imaginativos y no muy logrados gráficamente hablando. Cuenta además con otras opciones para editar los vídeos que vayas guardando en la tarjeta de memoria, para personalizar tu tabla, el color o el estilo de la chaqueta y los pantalones de tu corredor, e incluso (y eso sí que hay que decir que resulta curioso) el logotipo de las pantallas de opciones. Con todo eso, lo más curioso del juego es lo que no debería pasar de ser algo totalmente anecdótico, que es la posibilidad de jugar con los personajes ocultos, truco que descubriréis en esta misma revista, en la sección que le corresponde.



PUNTUACIÓN FINAL: 6

MANDO INALAMBRICO AIRPLAY

FABRICANTE: XI INTELLECTUAL CAPITAL INC.
LANZAMIENTO: DISPONIBLE EN EE. UU.

Por norma general, los mandos inalámbricos vienen a funcionar de una forma bastante similar a como lo hace un mando cualquiera de los que usamos en casa para manejar nuestra televisión, es decir, por medio de emisiones de señales de infrarrojos. El principal inconveniente de este sistema es que resulta bastante fácil bloquear esa señal y que perdamos el control del juego. Sin embargo, este nuevo mando no funciona por medio de infrarrojos, sino que emplea un sistema de señales de radio que hace que pueda funcionar incluso cuando esa señal tiene que atravesar obstáculos aparentemente tan insalvables como las paredes de nuestra casa. Es de suponer que éste terminará por ser el camino que sigan en el futuro los nuevos modelos inalámbricos, pero mucho nos tememos que no será precisamente éste el mando que vaya a iniciar la gran revolución. La razón de ello es muy sencilla. Resulta que la señal que emite abarca un radio de 10 metros y además el Airplay cuenta con una función programable que nos permite que asignemos a cualquier botón la posibilidad de contar con repetición automática. Hasta aquí todo parece estar muy bien y ser muy bonito. El problema es que el Airplay resulta que es ni más ni menos que un mando exclusivamente digital, que deja completamente de lado todo lo referente a las posibilidades analógicas y de vibración de los mandos normales de PlayStation, aunque, eso sí, los señores de XI Intellectual Capital Inc. nos han asegurado que ya están preparando otro que haga uso de dichas posibilidades. Los botones laterales L y R son, por calificarlos de una forma suavecita, poco ortodoxos, aunque después de jugar un poco con ellos hemos de reconocer que la verdad es que funcionan bastante bien. Pero otro de los problemas que presenta este mando es que, tanto sus botones direccionales como los de acción están demasiado duros. Todas estas razones hacen que este producto no resulte excesivamente recomendable. Lo que sí resulta es bastante prometedor, por lo que estamos deseando ver qué logran hacer con la futura versión analógica.

CALIFICACION: 5

DOUBLE SHOCK Y TILT DOUBLE SHOCK

FABRICANTE: SAITEK
LANZAMIENTO: DISPONIBLE EN EE. UU

Los nuevos mandos de Saitek, el Double Shock y el Tilt Double Shock, cuentan con lo que podríamos considerar como atributos únicos que hacen que realmente podamos ponerlos en una categoría especial, apartada de la mayoría de los mandos normales para consolas. Para empezar, se pueden bloquear los sticks analógicos de forma que sólo puedan desplazarse en un único eje, ya sea el vertical o el horizontal, con las ventajas que ello puede suponer para ciertos tipos de juegos (aquí ya nos estamos relamiendo y andamos pensando en cómo sacarle el jugo en determinados juegos de carreras y similares). También cuentan con un pequeño y curioso botón analógico entre los sticks que sirve para realizar determinadas funciones como acelerar o frenar. El modelo más caro, el Tilt Double Shock comparte con el mando normal todas las características anteriores, pero echamos en falta el stick derecho, lo que supone toda una decepción. Para compensar, su función de inclinación es, sin lugar a dudas, una de las mejores que hemos llegado a utilizar jamás. Se puede inclinar el mando hacia abajo o hacia arriba, o ladearlo hacia la izquierda o la derecha para controlar la acción de la pantalla. La única pega que podemos ponerle a este mando es, si acaso, que los botones resultan un poco pequeños y nunca nos han acabado de convencer los controles direccionales con forma de disco, pero en conjunto es, sin la menor de las dudas, uno de los mejores mandos que hemos tenido ocasión de probar.



CALIFICACION: 8'5

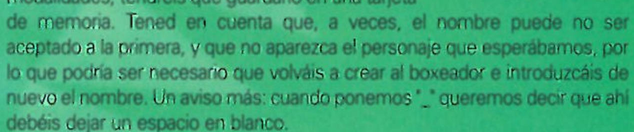
TRUCOS

KNOCKOUT KINGS 2000



PERSONAJES OCULTOS

Knockout Kings cuenta con algunos de los personajes ocultos más extravagantes y desternillantes que hemos podido encontrarnos en un juego, sobre todo teniendo en cuenta que supuestamente se trata de una especie de simulador de boxeo bastante serio. Pues para demostrar que también tienen sentido del humor, han incluido boxeadores como Tim Duncan, jugador del equipo de la NBA San Antonio Spurs, el cómico Marlon Wayans, Shmacko el Payaso, uno de los alienígenas que se estrellaron en Roswell allá por los años cincuenta, o una grisácea Gárgola. Algunos de los personajes no resultarán muy familiares por tratarse de gente conocida para el público americano, pero desconocida para el de nuestro país. En cualquier caso, no deja de ser curioso pegarse con la gárgola contra Muhammad Ali o similares. Para poder jugar con cualquiera de estos personajes, primero tendréis que entrar en Modo Carrera y crear un nuevo boxeador. En la pantalla que sirve para escribir el nombre, introducid uno de los que encontraréis a continuación para poder pelear con el personaje correspondiente en el Modo Carrera. No os preocupéis por el gimnasio que vaya a utilizar y las mejoras que pueda hacer a las puntuaciones del boxeador, pues dichas puntuaciones son fijas para los personajes ocultos, y no se podrán modificar ni con entrenamientos ni con las características del gimnasio elegido. Para poder utilizar cualquiera de estos personajes en otras modalidades, tendréis que guardarlo en una tarjeta

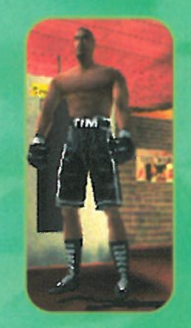


de memoria. Tened en cuenta que, a veces, el nombre puede no ser aceptado a la primera, y que no aparezca el personaje que esperábamos, por lo que podría ser necesario que volváis a crear al boxeador e introduzcáis de nuevo el nombre. Un aviso más: cuando ponemos "_" queremos decir que ahí debéis dejar un espacio en blanco.









◄ Ahora puedes atizar a los demás como payaso, alienígena, Marlon Wayans, Tim Duncan o Q-Tip.

Código	Personaje
GARGOYLE	La Gárgola
TIM_DUNCAN	Tim Duncan, jugador de los San Antonio Spurs
MARLON_WAYANS	Marlon Wayans, el cómico y actor
MARC_ECKO	Marc Ecko, fundador de la línea de ropa deportiva Ecko
JERMAINE_DUPRI	Jermaine Dupri
Q_TIP	Q-Tip, conocido entre el público americano como componente de "A Tribe Called Quest"
O	O, el artista encargado de la mayor parte de la banda sonora del juego
ROSWELL	Uno de los Alienígenas que se estrelló en Roswell
SHMACKO	Shmacko el Payaso
ED_MAHONE	Ed Mahone.



► Empieza una nueva carrera e introduce uno de los nombres de la lista para jugar como uno de los personajes ocultos.



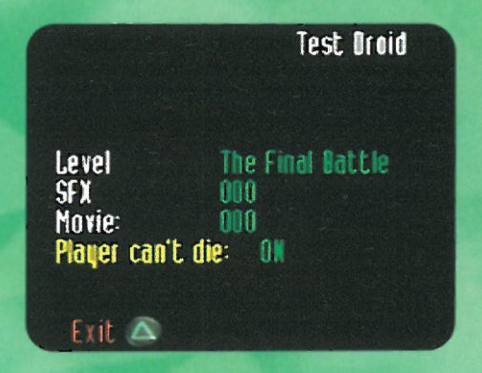
Star Wars: La Amenaza Fantasma ¡Un menú de cheats!

Ya comentamos en su examen del número pasado que el nivel de dificultad de este juego podía resultar un poco excesivo para todo el que no hubiera recibido el entrenamiento completo de Caballero Jedi, sobre todo en lo que se refiere al manejo del sable de luz, pero, ¿quién necesita que la Fuerza le acompañe cuando puede acceder a todo un menú de trucos? Una vez abierto, este menú de cheats te permitirá jugar en cualquiera de los niveles del juego, ver cualquier película y volverte completamente invencible. Sin embargo Jar Jar todavía puede morir, lo que en sí mismo no es que sea algo malo, pero si lo que queremos es llegar a completar el juego, no tendremos más remedio que resignarnos a mantenerlo con vida. Ya sabemos que esta situación llegará a provocar una buena dosis de frustración a cualquier jugador, pero mucho nos tememos que no hay ningún código que impida que lance delante de las descargas de los lásers cada vez que aparece alguien empuñando un arma. En fin, está visto que no se puede tener todo, aunque habría sido de agradecer incluir un truco que permitiera librarnos de tan molesta presencia.

Para meter el código que permite acceder al menú de cheats, tenéis que dirigiros a la pantalla del título y resaltar Opciones. A continuación pulsad Triángulo, Círculo, Izquierda, L1, R2, Cuadrado, Círculo, Izquierda y podréis escuchar el sonido que confirmará que el código ha sido aceptado. Pulsad entonces L1 + SELECT + Triángulo para que aparezca el menú de cheats. Salid del menú y empezad una nueva partida para jugar en el nivel que hayáis seleccionado (si es que habéis seleccionado uno, naturalmente). Podéis volver al menú de trampas pulsando de nuevo L1 + SELECT + Triángulo en el Menú Principal.



Tenéis que introducir el código que permite acceder al menú de trampas en la pantalla del título. Una vez allí, pulsad L1 + SELECT + Triángulo para que aparezca dicho menú.



Una vez abierto el menú de cheats, podéis activar opciones tan útiles como la invencibilidad, o ver cualquiera de las películas, pero, si lo que queréis es jugar en uno de los niveles del juego en concreto, primero tendréis que seleccionar ese nivel, después tendréis que salir del menú y empezar una nueva partida, con lo que os encontraréis directamente en la fase deseada.

Personajes de Resident Evil 2

No tenéis más que leer los textos de la caja para ver que en este juego hay algunos personajes famosos de Capcom con los que podréis deslizaros por la nieve. Podréis jugar con Leon, Claire o incluso el policía zombie de Resident Evil 2. Para conseguirlos, lo que tenéis que hacer es bien sencillo, no hace falta ganar ciertas competiciones, ni batir un determinado récord, sino que han decidido que sea introduciendo un simple código. Para empezar, en la misma pantalla del título tenéis que pulsar la secuencia Triángulo, Triángulo, X, X, Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Círculo, tras lo que debería escucharse un sonido que indicará que, efectivamente el código ha sido introducido correctamente y ha quedado aceptado. Si no lo escucháis, seguid probando hasta que lo consigáis. Después tendréis que ir al FREE MODE y, después de elegir la pista que queréis recorrer, cuando lleguéis a la pantalla en la que se elige el personaje que queréis usar, pulsad L2 o R2 e iréis a parar a otra pantalla de selección de personaje en la que podrás escoger entre estos tres personajes de RE2. La lástima es que ninguno de los tres tiene habilidades especiales, ni puedas bajar las pendientes pegando tiros a diestro y siniestro, pero no deja de tener cierta gracia ponerte a hacer piruetas en el aire con el policía zombie, y oír cómo gruñe cuando choca con un obstáculo. También tenéis que tener en cuenta que al acceder a esta pantalla especial de selección, los personajes normales del juego no estarán disponibles, pero, la verdad, a quién le importa.



Cuando introduzcáis correctamente el código en la pantalla del título, se escuchará un sonido que indica que ha sido aceptado.



Pulsad L2 o R2 en la pantalla de selección de personajes, cuando hayáis elegido la pista. Accederéis a la pantalla oculta de selección de personajes en la que se encuentran los protagonistas de Resident Evil 2, Leon y Claire, junto con el policía zombie. ¡Fijaos en la tabla que lleva el zombie! ¡Ya podía lavarla un poquito para quitarle la sangre!



Recordad que tenéis que entrar en el Free Mode para que el truco funcione.



La verdad es que el juego es de lo más vulgarcillo en lo que a snowboard se refiere, pero pudiendo manejar a Claire o a Leon, seguro que a muchos les apetece jugar aunque sólo sea por probar esa experiencia.

WU-TANG: TASTE THE PAIN

La Arena de Práctica Oculta y Los Secretos de las Cámaras

No hemos podido conseguir a tiempo ningún cheat que merezca la pena para este entretenido título de lucha y así poder sacarlo en este número, pero sí hemos logrado echarle mano a cierta información que os será bastante útil para que podáis sacarle más provecho al modo historia, que al fin y al cabo es el que constituye el grueso del juego, aunque seguro que más de uno, después de ver la presentación, no podrá evitar pensar en ciertas tortugas mutantes, ninjas para más señas. Y es que eso del anciano maestro de artes marciales, secuestrado por las fuerzas del mal, al que sus jóvenes, marchosos, modernos, inmaduros e inexpertos alumnos tienen que rescatar, está ya un poco visto, ¿no? A pesar de todo eso, la historia sigue siendo entretenida y divertida, y con un nivel gráfico más propio de una serie de dibujos.

A continuación tenéis la información sobre cómo lograr acceder a los secretos de las distintas Cámaras Individuales de cada uno de los personajes del juego, y además revelamos cómo conseguir que la Arena de Práctica esté disponible también en el Modo VERSUS.
Secretos de Cámaras
Con estos secretos, aún tendréis que pegaros con el juego para poder acceder a las distintas partes, pero al menos ahora ya sabréis qué es lo que estáis haciendo. Iréis obteniendo las distintas cámaras a medida que vayáis alcanzando distintos objetivos al ir superando los distintos combates que se os presentarán en el Modo Historia.



Secretos Específicos de las Cámaras de Rza

Tarea necesaria para obtener secreto/Descripción del Secreto

1. Obtener las cámaras 1-5
Conseguir una segunda forma de matar para el personaje
2. Obtener las cámaras 6-10
Modo SCALE
3. Obtener las cámaras 11-15
Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17
Conseguir una tercera forma de matar para Mudan
5. Obtener las cámaras 18-20
Conseguir uniforme secreto del personaje

Secretos Específicos de las Cámaras de Gza

Tarea necesaria para obtener secreto/Descripción del Secreto

1. Obtener las cámaras 1-5
Conseguir una segunda forma de matar para el personaje
2. Obtener las cámaras 6-10
Conseguir que el rival del personaje sea jugable
3. Obtener las cámaras 11-15
Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17
Dibujos de personajes tanto de GZA como del rival
5. Obtener las cámaras 18-20
Modo Super Turbo

Secretos Específicos de las Cámaras de Ol' Dirty Bastard

Tarea necesaria para obtener secreto/Descripción del Secreto

1. Obtener las cámaras 1-5
Conseguir una segunda forma de matar para el personaje
2. Obtener las cámaras 6-10
Conseguir uniforme secreto del personaje
3. Obtener las cámaras 11-15
Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17
Conseguir una segunda forma de matar para el rival
5. Obtener las cámaras 18-20
Conseguir una tercera forma de matar para el rival

Secretos Específicos de las Cámaras de Inspecta Deck

Tarea necesaria para obtener secreto/Descripción del Secreto

1. Obtener las cámaras 1-5
Conseguir una segunda forma de matar para el personaje
2. Obtener las cámaras 6-10
Modo Disco lighting
3. Obtener las cámaras 11-15
Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17
Dibujos de personajes tanto de Inspecta Deck como del rival
5. Obtener las cámaras 18-20
Conseguir que el rival del personaje sea jugable

Secretos Específicos de las Cámaras de Raekwan el Chef

Tarea necesaria para obtener secreto/Descripción del Secreto

1. Obtener las cámaras 1-5
Conseguir una segunda forma de matar para el personaje
2. Obtener las cámaras 6-10 Dibujos de personajes tanto de Raekwan como del rival
3. Obtener las cámaras 11-15
Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17 Conseguir que el rival del personaje sea jugable
5. Obtener las cámaras 18-20
Conseguir uniforme secreto del personaje

Secretos Específicos de las Cámaras de Masta Killah

Tarea necesaria para obtener secreto



▲ Pasa el tutorial con todos los personajes y podrás usar la arena de práctica en el Modo Versus.

matar para el personaje
3. Obtener las cámaras 11-15 Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17 Conseguir uniforme secreto del personaje
5. Obtener las cámaras 18-20 Conseguir Arena 4.1

Descripción del Secreto
1. Obtener las cámaras 1-5 Modo Night fighting
2. Obtener las cámaras 6-10 Conseguir una segunda forma de matar para el personaje
3. Obtener las cámaras 11-15 Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17 Conseguir una tercera forma de matar para Lei-Gong
5. Obtener las cámaras 18-20 Conseguir que el rival del personaje sea jugable

Secretos Específicos de las Cámaras de U-God

Tarea necesaria para obtener secreto/Descripción del Secreto
1. Obtener las cámaras 1-5 Modo Merry Go Round
2. Obtener las cámaras 6-10 Conseguir una segunda forma de matar para el personaje
3. Obtener las cámaras 11-15 Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17 Conseguir Arena 3.1
5. Obtener las cámaras 18-20 Conseguir uniforme secreto del personaje

Secretos Específicos de las Cámaras de Ghostface Killah

Tarea necesaria para obtener secreto Descripción del Secreto
1. Obtener las cámaras 1-5 Conseguir Maniquí de entrenamiento-Guardaespaldas
2. Obtener las cámaras 6-10 Conseguir una segunda forma de

Secretos Específicos de las Cámaras de Method Man

Tarea necesaria para obtener secreto/Descripción del Secreto
1. Obtener las cámaras 1-5 Conseguir Arena 1.1
2. Obtener las cámaras 6-10 Conseguir una segunda forma de matar para el personaje
3. Obtener las cámaras 11-15 Conseguir una tercera forma de matar para el personaje
4. Obtener las cámaras 16-17 Dibujos de personajes tanto de Method Man como del rival
5. Obtener las cámaras 18-20 Conseguir uniforme secreto del personaje

Arena de Práctica

Completa el Modo de Práctica con todos los 21 personajes para desbloquear la Arena de Práctica. Para poder luchar en este escenario en el Modo Versus, resalta una cualquiera de las arenas disponibles, y confirma tu selección pulsando el botón X a la vez que mantienes pulsados los botones L1 y L2.

40 WINKS

Todos los Cheats

Para ser completamente honestos, pensamos que resulta bastante patético tener que recurrir a hacer trampas en este juego, pues no tiene precisamente un nivel de dificultad alto. Os animamos fervientemente a que tratéis de terminaros esta simpática aventura por los medios convencionales, es decir, por vosotros mismos y sin trampas, pero si al final os veis obligados a usar los cheats, aquí los tenéis. Para introducir los códigos, tenéis que poner el juego en modo pausa en la zona indicada (ya sea en la Casa Central o dentro de cualquiera de los niveles), y además tiene que ser posible seleccionar la opción Abandonar Nivel que aparece en pantalla. Mientras os encontréis en esa pantalla de pausa, mantened pulsado el botón SELECT a la vez que introducís las siguientes secuencias, teniendo en cuenta que tenéis que hacerlo con un mínimo de rapidez para que sean aceptadas:



▲ Introducid los códigos en la pantalla de pausa en la zona indicada mientras mantenéis pulsado el botón SELECT.

Efecto	Dónde Introducirlo	Código
Todas las Llaves de los sueños	Casa Central	Círculo, L1, L2, L1, L2
Todos los Duendecillos	Casa Central	Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha
Resetear Zzzs	En cualquier mundo	Derecha, L1, Arriba, R1, L1
Resetear Lunas	En cualquier mundo	Arriba, L2, Izquierda, R2, Izquierda
Todos los Dientes	En cualquier mundo	Abajo, R2, L1, Arriba, R2
Resetear Vidas	En cualquier mundo	L1, Arriba, Izquierda, Derecha, L2, Arriba.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKE RACING

Acceso al Circuito Acrobático

No vais a encontrar muchos secretos ocultos en un juego tan divertidos como éste. Dentro de No Fear Downhill Mountain Bike Racing se oculta un circuito extra, que cuenta con gran cantidad de puntos desde los que saltar, que resultan perfectos para realizar todo tipo de acrobacias. Al realizar dichas acrobacias correctamente, se os concederán puntos, lo que lo convierte en todo un nuevo modo en el que poner a prueba vuestras habilidades. Para poder acceder a este circuito oculto, entrad en el Modo Prueba Contrarreloj y responded afirmativamente cuando se os pida que introduzcáis el Código de Acceso de Competición. Escribid MONKEYBIKE y pulsad Triángulo para volver al Menú Principal. Allí os encontraréis que el nuevo circuito aparece justo bajo Torneo.



▲ Entrad en el Modo Prueba Contrarreloj y responded afirmativamente cuando se os pida que introduzcáis el Código de Acceso de Competición. Allí, escribid MONKEYBIKE y volved al Menú Principal.



▲ Una vez introducido el código, el nuevo circuito aparecerá en el Menú Principal.



▲ Hay circuitos bastante divertidos en el juego, pero este circuito oculto es uno de los mejores, con saltos cada diez metros.

MEDAL OF HONOR

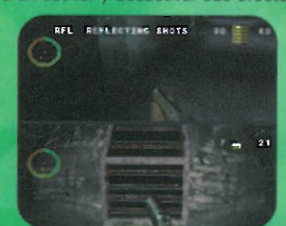
¡Los primeros códigos!



▸ Escribid los códigos en la pantalla de paswords que se encuentra en el menú de Opciones. Al introducir correctamente cualquiera de ellos, las luces de la máquina de escribir parpadearán en verde.

Uno de los mejores juegos del año acaba de mejorar un poco más. Estos nuevos códigos que hemos conseguido encontrar para Medal of Honor pueden mejorar una experiencia de juego que ya puede considerarse por sí misma estupenda. Uno de ellos os servirá para hacer que el juego resulte bastante más realista, aunque eso también supone que será más difícil, claro, mientras que un par de los restantes mejorarán las partidas multijugador. Todos ellos tienen que introducirse en la pantalla de passwords que se encuentra en el Menú de Opciones. Una vez introducido cualquiera de ellos, las luces de la máquina de escribir parpadearán en color verde si lo habéis introducido correctamente. Un par de los cheats aparecerán en la pantalla de Códigos Secretos, desde donde se podrán activar y desactivar sus efectos a voluntad.

◂ Cuando introduzcáis un par de los cheats en la pantalla de contraseñas, podréis encontrarlos más tarde apuntados en la pantalla de Códigos Secretos, donde dispondréis de la opción de activarlos o desactivarlos a vuestro gusto.



◂ Activar la opción Nifty Multiplayer Powerups en la pantalla de Códigos Secretos añade toda una nueva dimensión a las partidas para dos jugadores. Cada vez que vosotros o vuestro oponente cojáis la munición del cadáver de un enemigo, se activará uno de esos Powerups, incluyendo uno que cambia la funcionalidad de todos los botones direccionales del mando.

Código	Efecto
CAPTAINDYE	Modo Captain Dye (introducidlo antes de empezar una nueva partida)
DENNISMODE	Curiosos Power-ups para partidas multijugador
SPRECHEN	Modo American Movie (como en las películas americanas, los alemanes hablarán en inglés)
BIGFATMAN	Personaje Multijugador Malvado Coronel Müller (archienemigo de Manon)



◂ Con el Modo de juego del Capitán Dye activado, la cantidad de salud de que dispone vuestro personaje se mantendrá de un nivel a otro dentro de la misma misión, nada de esas mariconadas de volver a contar con el 100% cada vez que se empieza un nuevo nivel. Terminarse el juego en esta modalidad es una forma alternativa de ganar la distinción secreta del juego y abrir todos los personajes secretos multijugador (como el Raptor).

RC STUNT COPTER

Códigos por Radio Control



◂ Introducid los códigos en el Menú Principal. Aunque, en algún determinado momento, los códigos os obliguen a pulsar el botón X, haciendo que paséis a otras pantallas, seguid pulsando botones como si nada y el truco funcionará. Junto con el comentario que se oirá, también se podrá ver pasar el nombre del código por la pantalla a modo de confirmación.

Éste es, sin lugar a dudas, uno de los títulos más innovadores que pueden encontrarse ahora mismo en el mercado, pero también es uno de los más difíciles de llegar a dominar. Hemos descubierto unos cuantos cheats para este juego, aunque, por desgracia, no os van a servir para haceros la vida especialmente más fácil. Sin embargo, sí que os permitirán acceder a ciertas cosas como todos los niveles de práctica y los niveles normales, así como la película del final del juego. Todos estos códigos se introducen en el Menú Principal y, siempre que esto se haga correctamente, se podrá oír al presentador decir "cheaters never prosper", que quiere decir, en traducción libre, "los tramposos nunca llegan lejos".

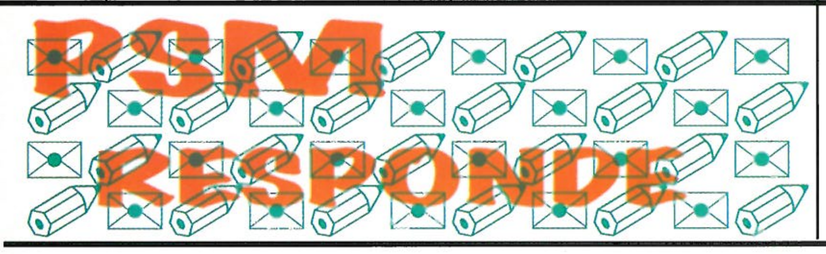


▴ Introducid primero el código que abre todos los Niveles de Práctica y, a continuación, el que abre todos los Niveles, para ver a todos los juegos para un jugador, incluyendo el nivel final de bonificación en el que tendréis que volar en la oscuridad.



▴ En la película final puede verse al equipo de desarrollo responsable del juego pilotando, aunque más bien deberíamos decir estrellando, helicópteros de Radio Control de verdad.

Efecto	Código
Abre todos los Niveles de Práctica	Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo
Abre todos los Niveles	Abajo, Arriba, Derecha, Izquierda, Triángulo, X, Cuadrado, Círculo
Nombre Largo	Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Triángulo, X Cuadrado, Círculo
Mega Puntos	L2, R2, L1, R1, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado
Película Final	Arriba, Abajo, Izquierda, Izquierda, X, Cuadrado, Círculo, Triángulo



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
Tío Alberto y Tío Sebas.



AL GRANO
Javier García Muñoz
Valencia

¡Hola! Soy un viciado de primera pero, antes de soltaros un rollo, os digo que es la mejor revista de Play, pero no os confiéis, que por detrás tenéis otras, y felicitar a Sebas por sus portadas, pero decirle que no horrorice el Final Fantasy VIII porque su última portada y póster fueron deprimentes. Al grano de dudas que han salido.

Gracias por tus felicitaciones pero no es el Sebas quien hace las portadas, ¡Qué más quisiera él! (y nosotros, claro) Cada portada la hace un artista distinto, concretamente las de Final Fantasy las hicieron J.G.Jones y Joe Madureira (el póster) y te podemos decir que quizá seas el único al que no le han gustado. En fin, sobre gustos no hay nada escrito.

Si sale la PS2 a 60.000 pts. ¿cuánto tiempo creéis que tardará en bajar a 30.000?

De entrada no creemos que la Play 2 salga a 60.000 pelas, quizá esté más cerca de las 30 que de las 60. En cualquier caso no hay ninguna noticia sobre su precio oficial de salida y todo lo que hayas podido leer por ahí sobre su precio son meras aproximaciones, que lo sepas...

¿Cuánto costará ir por Internet?

Pues de momento nada, ya que, según sabemos, el módem para la Play 2 saldrá bastante después de su lanzamiento y será un periférico que habrá que comprar aparte. Imaginamos que cuando esté disponible la conexión a la red, esta será gratuita (como ha hecho Sega con la Dreamcast) y tu factura del teléfono dependerá de las horas que pases conectado o, si para entonces hay tarifa plana (esperemos que sí), pues lo que cueste esta.

¿Konami va a firmar con Microsoft al final?

Pues como no le firme un autógrafo al tío Gates, de momento no se sabe nada. Son rumores, son rumores...

Dime juegos de rol que vayan a llegar pronto a nuestras consolas en Europa

En este mismo número tienes una preview de uno que te va a encantar, Saga Frontier II. En este año también saldrán Jade Cocoon y Legend of Legaia. No dejes de leer la sección Monitor y no te faltará información.

Sobre FFVIII decís todas las revistas que me durará para pasármelo 90 o 120 horas y yo voy por el tercer CD y llevo 30:31 horas y en FFVII me lo pasé en unas 41 horas, así que no digáis que cuesta 70 horas, no hagáis publicidad engañosa.

Mira tío, si quieres hacerte el juego a toda leche allá tú, pero te vas a perder todas las cosas que tiene ocultas y todos los subjuegos y secretos del juego. Por supuesto que si te dedicas únicamente a correr, pasando de explorar y de hablar con los personajes, el juego te puede durar menos que un bizcocho a la puerta de un colegio. Nosotros no hemos hecho publicidad engañosa, simplemente nos hemos pasado el juego como dios manda, cosa que (por lo que vemos) tú no has hecho y te has perdido mogollón de cosas.

P.- ¿Hay algún tipo de arma (como en el FFVII) en el FFVIII?

¿Ves? Ahora vienes con las preguntas de cosas que no has visto. Nuestro consejo es que no desperdicies un juego tan inmenso y te lo vuelvas a empezar tomándotelo con más calma. ¿Quién está ahora horrorizando al Final Fantasy VIII? ¿Tú o nosotros?

¿Sabéis si están haciendo algún proyecto de Tenchu 2, Tekken 4 o Alundra 2?

De Alundra no creemos sinceramente que hagan continuación. De Tenchu 2, hay algún

rumor y de Tekken sabemos que saldrá para Play 2 como Tekken Tag Tournament. Para la actual consola, de momento, nada.

¿Llegará Parasite Eve a nuestras manos?

Posiblemente sea la segunda parte la que llegue a publicarse en Europa, aunque esto no es oficial.

P.- ¿La Dolphin utilizará cartucho?

No creemos que sean tan subnormales de volver a cometer el mismo error dos veces, aunque con estos tíos nunca se sabe. No, en serio, lo más seguro es que utilicen el DVD como soporte.

P.- ¿Vale la pena comprarse el Skip Doctor? Es que hay juegos que no me van y creo que es por la lente y no me deis el número del asistente técnico de Play.

Pues no te vamos a dar el número, hala. Si tú crees que el error reside en la lente, el Skip Doctor no te vale para nada ya que sirve para reparar CD's rayados y no lentes. Tú mismo.

P.- ¿Cuándo saldrá FFVIII para ordenador?

Seguramente esté ya en la calle cuando leas esto.

Muchísimas gracias, hasta otra vez y perdón por el coñazo.

De nada hombre, a mandar.

UNA DE BOQUERONES
Miguel F. Peña
Alhaurín de la Torre (Málaga)

Hola amigos de PSM, soy Miguel F. Peña creo que ya me conocéis de aquí de Alhaurín de la Torre y quería felicitaros por el nº 10 de vuestra revista, que vino muy cargadito de Novedades y noticias. Yo también vengo con dudas:

Me he comprado el Dino Crisis y no sé qué número hay que poner en la Sala del Jefe en la que te sale el T-Rex. ¿Qué te dan al pasártelo?

Para cualquier duda sobre Dino Crisis no tenéis más que consultar nuestra guía sobre el juego.

P.- ¿Cómo se consigue Carbuncle en el FFVIII?

Repetimos la respuesta anterior.

¿Qué tal Xena: La Princesa Guerrera?

El examen de Xena lo tienes precisamente en ese mismo número que comentas que tanto te ha gustado. A nosotros nos gustó bastante.

P.- ¿Cuándo sale la Play2 y cuánto vale?

En Japón sale en Marzo, y en USA 6 meses después, más o menos igual que en Europa (al menos, eso es lo que se espera).



Aquí os mando un dibujillo que ruego que publiquéis, por cierto ¿a que está buena la del dibujo?

Pues no está nada mal, no...

UN ROLERO EMPEDERNIDO
Daniel
Málaga

Me llamo Daniel, tengo 15 años, soy de Málaga y soy un Playmaniático.

A ver, chavales, os aseguramos que aquí no nos comemos a nadie, haced el favor de poner el remite con nombre y apellidos en vuestras cartas. No lo vamos a usar con ningún fin extraño ni rebuscado, ni vamos a ir a buscaros a vuestras casas, ni nada por el estilo. Si, por cualquier razón, no queréis que aparezca en la revista, pues nos lo decís y ya nos encargaremos nosotros de eso. VAMOS A DEJAR DE PUBLICAR CARTAS QUE NO TENGAN REMITE, así que, ya sabéis, después no nos vengáis llorando: ¡Buaaah! ¡Nunca publicáis mis cartaas! Quedáis avisados.

Os escribo para felicitaros por vuestra estupenda revista y para ver si me respondéis a unas preguntillas:

Soy un fanático de los juegos de rol, tengo el Final Fantasy VII, Alundra y Azure Dreams. Decidme otro juego de este género que esté



bien y, si es posible, que sea en español.

Pues, además de todo el lote de juegos japoneses, que no son pocos, con un poco de suerte podremos disfrutar dentro de poco de la conversión de un juego de PC considerado por muchos roleros de pro como el mejor rol que se haya hecho nunca para esta máquina (además, con una extensión considerable, ocupaba nada menos que 5 CDs de PC), el Baldur's Gate, aunque habrá que ver que hacen con la versión para PlayStation y como solucionan lo del puntero, o quedará un poco ridículo en nuestra consola.

También me gusta mucho Metal Gear Solid, me lo he acabado 6 o 7 veces y una de ellas con el ranking de Big Boss, ¿creéis que merece la pena que me compre el MGS: Special Missions?

Pues sí que lo creemos, porque es un pedazo de juego que se puede disfrutar independientemente del MGS, y más aún si de verdad éste te ha gustado tanto como dices.

En el Final Fantasy VIII ¿habrá más de 50 horas de juego como pasó con su predecesor?

Y todavía más, aunque el amigo Javi de Valencia diga lo contrario.

Lorenzo.

PSM

¿En cuanto tiempo acabasteis el Silent Hill?

Pues no lo hemos contado. Parece que para ti lo importante es el tiempo en el que te fundes un juego, cuando lo más importante es lo que disfrutes con él. Los tiempos solo son importantes para los juegos de carreras o para los que te exijan un tiempo tal para obtener el extra cual, como Resident Evil 2 por ejemplo.

P.- Bueno, yo me despido ya, así que un saludo para toda la redacción y ¡¡Publicad mi carta, por favor, y lo antes posible!!

Bueno, no ha sido lo antes posible, pero en fin, más vale tarde que nunca ¿no?

PETICIÓN: IMPOSIBLE
Rubén López
Leganés (Madrid)

¡Hola! Me llamo Rubén, Buby para los coleguis como vosotros, que me hacéis la vida más fácil en los días de lluvia o epidemia.

Eso, sólo cuentas con nosotros para los malos tiempos, y en cuanto llegan los buenos nos dejas tirados y te vas con otros a pasarlo bien, ¿te parece bonito?

Me gustaría felicitaros tanto por la revista como por el programa de radio, ambos buenísimos
(PSM: Faltaría más). Pensaba preguntaros por dos cosas (PSM.- como si son tres ¿eh?, por nosotros no hay inconveniente) ¿Hay algún Guardian Force en Timber? Porque entre Diablo y Sirena hay un hueco y...

Leete la guía del nº 11 y tu respuesta será contestada, que para eso la hemos publicado hermano.

Me podríais proporcionar la dirección de la modelo oficial de Quistis (por Dios, decidme que sí) porque vaya 18 añitos que se gasta

Sí, hombre, ¿y qué más? Como que si tuviéramos la dirección te la íbamos a dar para que te adelantaras a nosotros. Lo sentimos, pero ya está reservada, chaval.

Por último, un saludo a "Super Nuria" por su idea de Megafantasy y también a: David, Patri, Michael, Dani, Zazu, Luka, Pedri.. y la plaza.

Venga, y nosotros saludamos desde aquí al museo del Prado, hala.

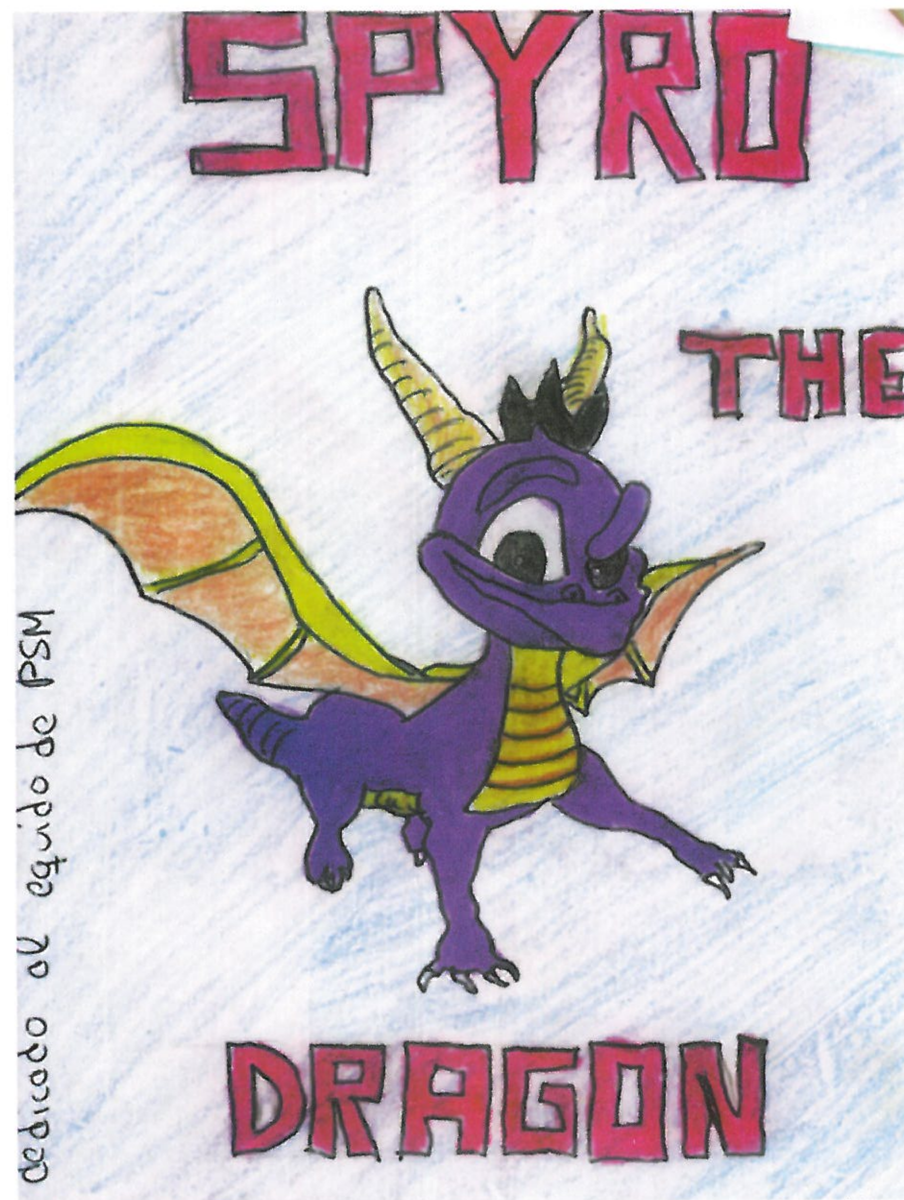
ME GUSTA EL FUTBOOOL... LOS DOMINGOS POR LA TARDE...LA, LA, LA...
Fernando Perea
Carabanchel Alto (Madrid)

Qué tal consoleros/as, consoladores/as y Virgen de la Consolación, soy Fernando, de 15 años. Voy a haceros unas preguntillas y una pequeña crítica a FIFA 2000. Empezaré por esto último. Bueno, veo que FIFA 2000 os encanta, pues le habéis dado un 9,9 y sí, es verdad que ha mejorado en gráficos, jugabilidad... pero ¿estas mejoras le han quitado tanto tiempo a los programadores como para que no esté Seedorf en el Madrid o Mostovoi en el Celta? Pero aquí no acaba todo, cuando te pides Brasil y aparece un tal J. Martins o eliges España y viene S. Jaime o Ito que apenas habrán sido convocados una vez. FIFA es el juego de PlayStation con más ligas, equipos y jugadores, pero están incompletos.

Sí, y si juegas con el Inter de Milán, su goleador, el número 9, se llama curiosamente Nº 9, y se parece como dos gotas de agua a Ronaldo. Qué cosas, ¿verdad? Pero es que el tema de permisos y licencias es muy delicado. De todas formas, ten en cuenta que los programadores son eso, programadores. Las actualizaciones de los equipos no son cuestión suya hasta que los que se encarguen de suministrarles la información se la pasen puesta al día. Fíjate si no cómo se encargaron de incluir a Karembeu en el Madrid (y calvo, sin las melenas que luce desde que está aquí) antes de que el propio equipo lo pudiera fichar. Además, no sé de qué te quejas, pues eso, realmente, a la hora de saltar al campo y jugar, no se nota tanto, lo que más importa es la experiencia de juego, y eso, no nos negarás, que lo logran como nadie.

Bueno, ahora voy con las preguntillas: ¿Para cuando ISS Pro Evolution?





En teoría tendría que estar en este mes de febrero, pero con estos de Konami, nunca se sabe, mira lo que les pasó con Metal Gear.

¿Tendrá licencia para poder poner nombres verdaderos?

No, licencia no. Tendrá el editor para que tu pongas a los jugadores el nombre que quieras.

He oído que Gran Turismo 2 se va a retrasar. Si es así ¿Cuándo saldrá?

¡¡SALDRÁ POR FIN ESTE MES DE FEBRERO!!

¿Sus carnets serán tan difíciles como los de Gran Turismo?

No, podemos aseguraros que parecen haber aprendido la lección y han decidido hacerlos mucho más asequibles.

P.- ¿Football Manager será una buena aproximación a PC Fútbol o pasará con más pena que gloria como casi todos los juegos de fútbol?

O sea, que opinas que casi todos los juegos de fútbol son bastante mediocres y aún así no aprecias el esfuerzo hecho con FIFA. En fin, tú mismo, tío. Nosotros pensamos que PC Fútbol está muy bien para los amantes de la estadística y de la gestión. Como juego de fútbol para jugar simple y llanamente es una patata, peor incluso que el patético Adidas Power Soccer. Si te gustan los "gestionadores" de fútbol, Football Manager te convencerá, además será más jugable que el PC Fútbol.

¿Para cuando International Track and Field 2000?

Para ya mismo, si no pasa como con el ISS Pro.

Bueno, ya está, un saludo a los que hacen que PSM salga todos los meses y en especial al Tío Sebas que se curra las guías.

Pasamos tus saludos a Sebas aunque ya no esté con nosotros. A partir de este mismo número las guías se las curra el tío David que es también un nº1. ¿Acaso pensabais que en PSM nos íbamos a conformar con cualquiera?

EL PISTOLERO
Jorge Gregori Rico
Casavieja (Ávila)

Hola PSManiáticos. Soy un chaval de 14 años al que le flipa: las pivas, la Play y la PSM. Os voy a hacer unas preguntitas y, si no es mucho pedir, que me las respondáis.

Así nos gusta, chaval, alguien que tiene las ideas claras.

¿Cuál es la mejor pistola que hay para la Play? ¿Qué juegos son compatibles con ella? ¿Cuánto cuesta?

Sin ninguna duda la G-Con de Namco. Lo malo es que sólo es compatible con los juegos de esta marca, como Time Crisis o los dos Point Blank. Otra opción es la Virtual Pistol de Gamesource, compatible con todos los juegos, incluídos los de Namco. Pregunta por ella en las tiendas de importación y si quieres más información echa un vistazo a nuestra sección de periféricos del nº1 de PSM donde hicimos un pequeño análisis de ella.

¿Habrá algún Tekken más para la Play de ahora?

No. Lee la respuesta que hemos dado en la primera carta de esta sección.

¿Continuará la saga Mortal Kombat?

Claro que sí, aunque puede que no como os esperáis, ya veréis cuando salga de una vez el Mortal Kombat: Special Forces, que no es exactamente un juego de lucha, aunque sí habrá tortas a diestro y siniestro.

¿Me podríais dar algún truco para Quake 2?

En la sección de trucos del nº10 hay alguno, si no recuerdo mal.

¿Qué tengo que hacer para conseguir el luchador que me falta en el Tekken 3 (ya tengo a Gon, Bryan, Julia, etc)?

Pues no sabemos exactamente que luchador te falta. De todas maneras Tekken 3 es un juego en el que se van consiguiendo las cosas a medida que te lo vas acabando una y otra vez. Sigue jugando torpedo.

Gracias por publicarla, si lo hacéis y si no, os felicito por esta estupenda revista que estoy que flipo con ella. ¡Ah!, yo también escucho La Noche Más Loca y Top Games.

BIENVENIDO A PSM RESPONDE
Jorge Bailén
Torrevieja (Alicante)

Hola, soy Jorge. Os quiero felicitar por el extraordinario trabajo que estáis haciendo y deciros que compro la revista todos los meses. Si pudiera ser, me gustaría que publicaseis una guía del Final Fantasy VIII.

Eso ya lo hicimos el último número, para que veas que nos gusta complacer a nuestros lectores.

Una última cosa, mi sección preferida es la de PSM Responde.

Pues ya ves, ahora también estás incluido en ella, así la disfrutarás el doble.

Enhorabuena por la revista.

Gracias, gracias. Así da gusto contestar cartas...

PILLIN, PILLIN...
Sergio Laray
Loranca (Madrid)

Hola, soy Sergio, un nuevo lector de vuestra revista. Acabo de comprar por primera vez PSM y quiero deciros que es fantástica (o por lo menos este número). Me encantan todas las secciones que tenéis por igual, pero si tuviera que elegir alguna sería "A EXAMEN" y "PSM RESPONDE" (supongo que no tengo que decir el porqué). Felicidades también por las portadas, son increíbles, y los pósters tampoco están nada mal.

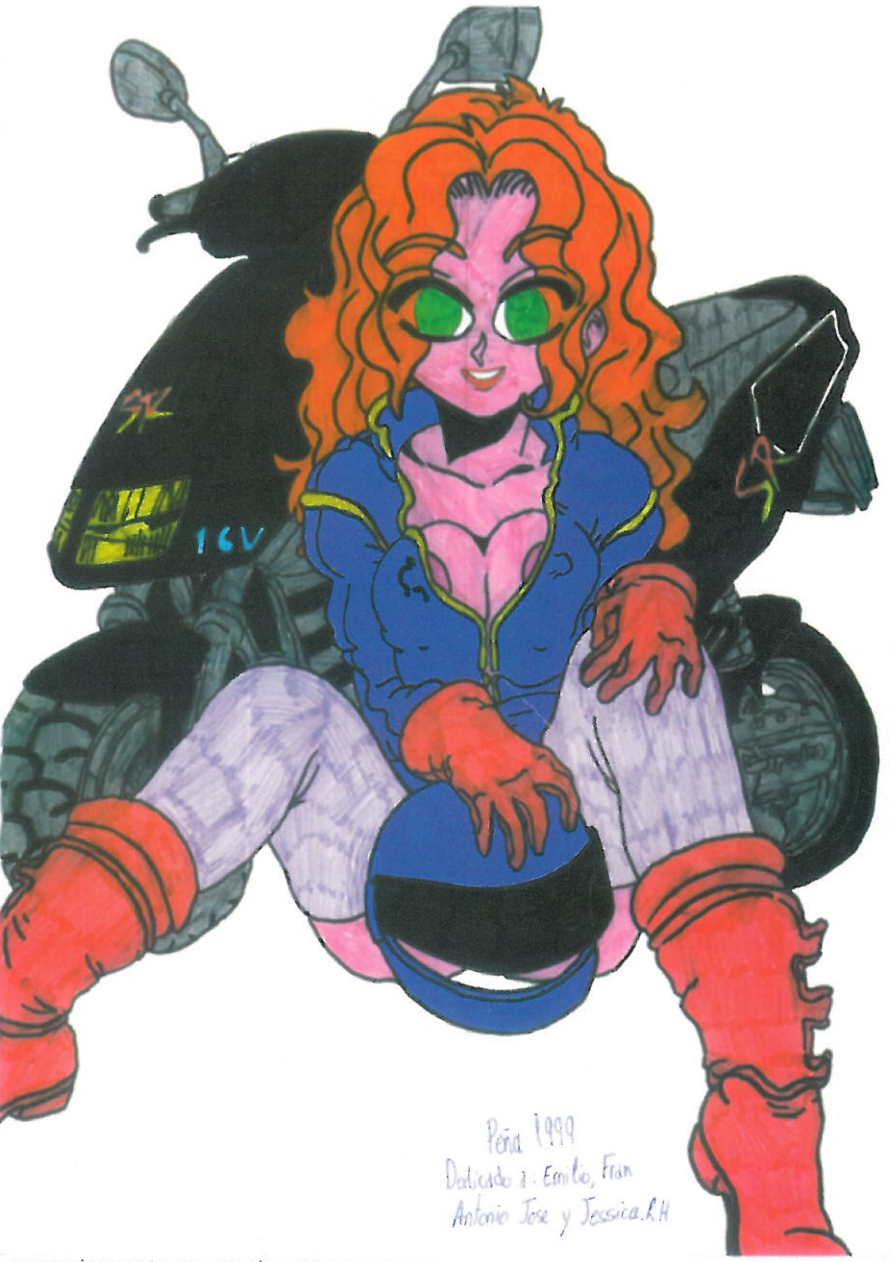
¡Cómo que nada mal! ¡Pero si el póster coge la imagen de la portada, que dices que es increíble! A ver, explícate. Es broma...

En la sección de "PSM RESPONDE" ¿podríais poner algunos dibujos más "picantes"? Vuestra forma de contestar a las cartas es genial.

Bueno, veamos, así que dibujos más picantes. Es que esto no es Playboy. Que luego nos vienen los padres protestando por las cosas que os enseñamos. Además, nosotros realmente no censuramos vuestros dibujos. Si no enviáis nada picante, no puede haber nada picante en la sección, no os vayáis a creer que los dibujos picantes nos los reservamos para colgarlos en nuestras casas, o algo así.

Llevo bastante tiempo desconectado de la Play y su mundillo ¿Cuáles son los dos o tres mejores juegos de cada género?

¡Qué casualidad! En este mismo número publicamos la lista de los que son, a nuestro juicio, los diez mejores juegos del año sin categorías ni historias, así que toma nota. De todas formas, si realmente quieres saber cuáles son los mejores de cada género, nuestra intención con la sección escaparate es precisamente que puedas ver esas cosas. Fíjate en las notas y en el comentario y no te costará hacerte una idea.



¿Sirve la pistola del Time Crisis para el Point Blank 1 y 2? Si no ¿cuál sirve para cada uno?

Pues no sólo sirve para esos dos, sino también para cualquier otro juego de Namco en el que se pueda usar la pistola. Ya sabes ¡a disfrutar liándose a tiros con todo el que se te meta por delante! ¡Ojalá sirviera para el Quake!

¿Qué pistola sirve para más juegos?

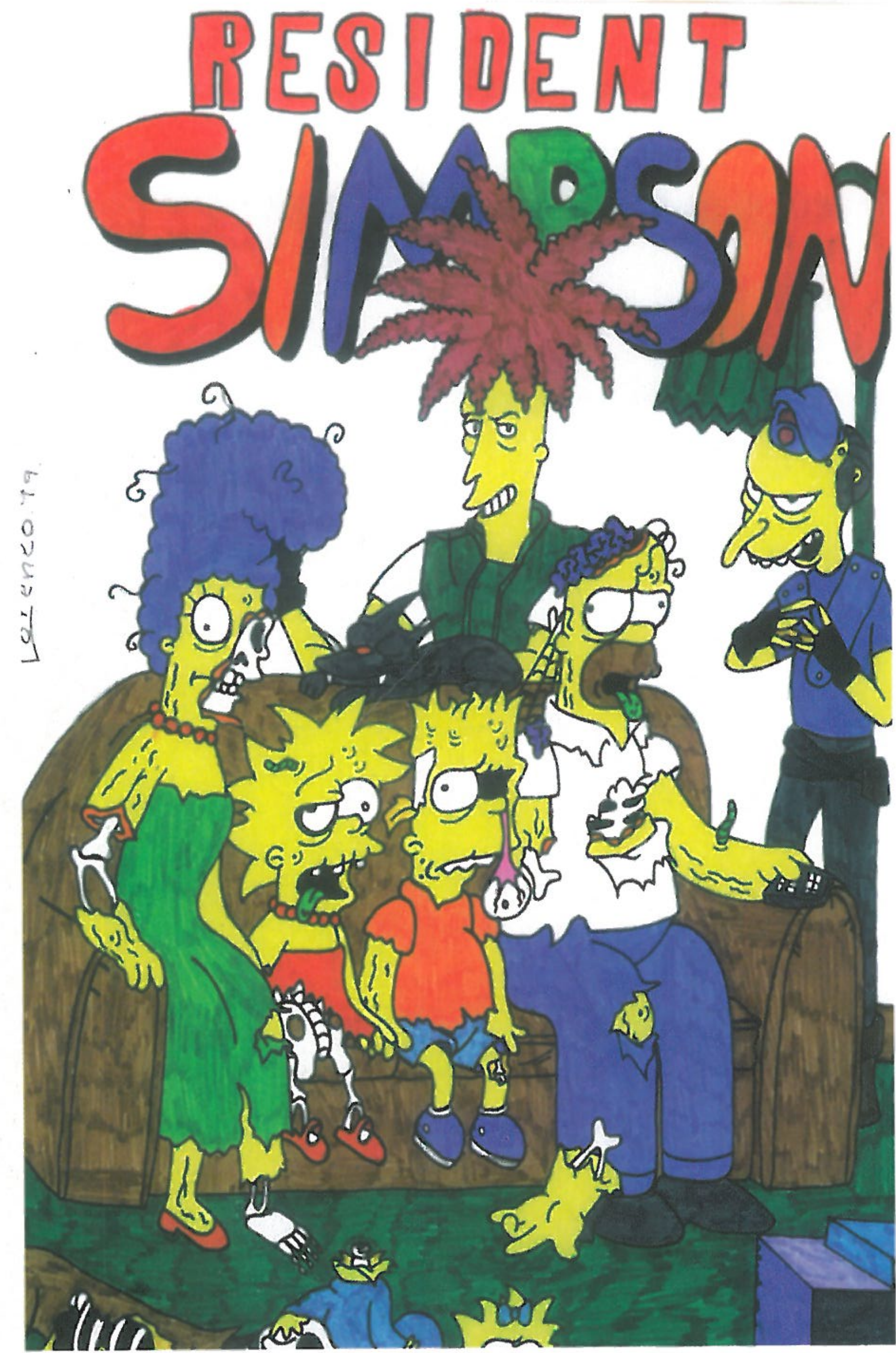
Echa un vistazo algunas cartas mas arriba...

¿Qué tal es el Tai Fu?

Un juego de lucha/aventura bastante simpático y del que también te puedes hacer una idea en la sección de escaparate o leer el análisis que hicimos de él en el nº 3 de PSM.

Como ya he dicho antes, llevo tiempo desconectado (PSM.- Tranquilo, hombre. No es nada que no se pueda solucionar con unas cuantas semanas de práctica intensiva con la Play. Renuncias a las vacaciones y te quedas en casa jugando y verás que rápido te pones al día) y, con los juegos que tengo ahora, o me aburro o me quedo atascado en la misma pantalla. Uno de ellos es el O.D.T. ¿Podríais darme trucos? (Cuantos más mejor).

Pero ¡hombre! Con la cantidad de juegos estupendos que hay en el mercado, y con todos los trucos que hemos publicado para todos ellos ¿por qué perder el tiempo con el



de FF vive el hombre, hay muchos más juegos estupendos a los que poder dedicar horas y horas de vuestro tiempo. A ver si así cambiamos un poco el tono de la sección porque, a este paso puede llegar a convertirse en la más monótona de la revista. Hemos llegado a considerar cambiarle el nombre por el de "Consultorio PSM sobre Final Fantasy".

Bueno, voy a ir al grano: ¿Qué hago? ¿pongo el chip famoso o no?

Mira rapaz, hemos hablado tanto de esto que ya huele. Allá cada cual con sus actos, nuestra única labor es la de informar y por lo tanto te informamos que no es legal y que muchos de los juegos que están saliendo actualmente no funcionan en consolas "chipeadas".

¿Hay algún truco chachiguay para el Aquanaut's Holiday?

Desgraciadamente no tenemos trucos ni para ese ni tampoco para el "Ortega Cano's Bull Fighting Simulator" lo sentimos.

¿Repercutirá el efecto 2000 sobre mi gaita electrónica?

Sí, es posible. En tal caso prueba a vacunarte con unas buenas "botelles" de sidra y unos buenos costillares; es una combinación que remedia todos los males, palabra de un enamorado de Asturias.

¿Volveré a repetir curso?

Mira, a eso no vamos a contestar porque si no se nos pueden echar encima Rappel, el Aceves, Aramís Fuster y Nelly de Molina; sobre todo tememos a esta última y su 906.

Ahora en serio ¿puedo conectar mi equipo de música a la gris?

Si tienes una consola de las antiguas no tienes mas que conectar los RCA rojo y blanco de la parte trasera a una entrada libre en tu equipo de música. Si tu consola no tiene estas conexiones, como ocurre con las últimas series, existe un adaptador que podrás encontrar en cualquier tienda de videojuegos y que también te permitirá conectar la play al equipo.

O.D.T.? No ODas. Intenta cambiarlo por otro, nos lo agradecerás.

No tengo nada más que deciros excepto que habéis ganado un nuevo y fiel lector, me despido y suerte con la revista.

Pues nada, tío, bienvenido seas. Que nunca nos sobran los nuevos lectores con ganas de Play.

...UN CHAVALILLO...
Omar R.O.
Gijón (Asturias)

¿Qué tal, consoleros de PSM? Soy un chavalillo de 20 tacos al que le encanta FFVII. Aun después de acabarlo, he vuelto a jugar para ver si consigo alguna materia u objeto más. Estoy deseando tener la materia Caballeros, pero no soy capaz de conseguirla, espero que con los maravillosos y estupendos cuadernos de estrategias al fin la obtenga.

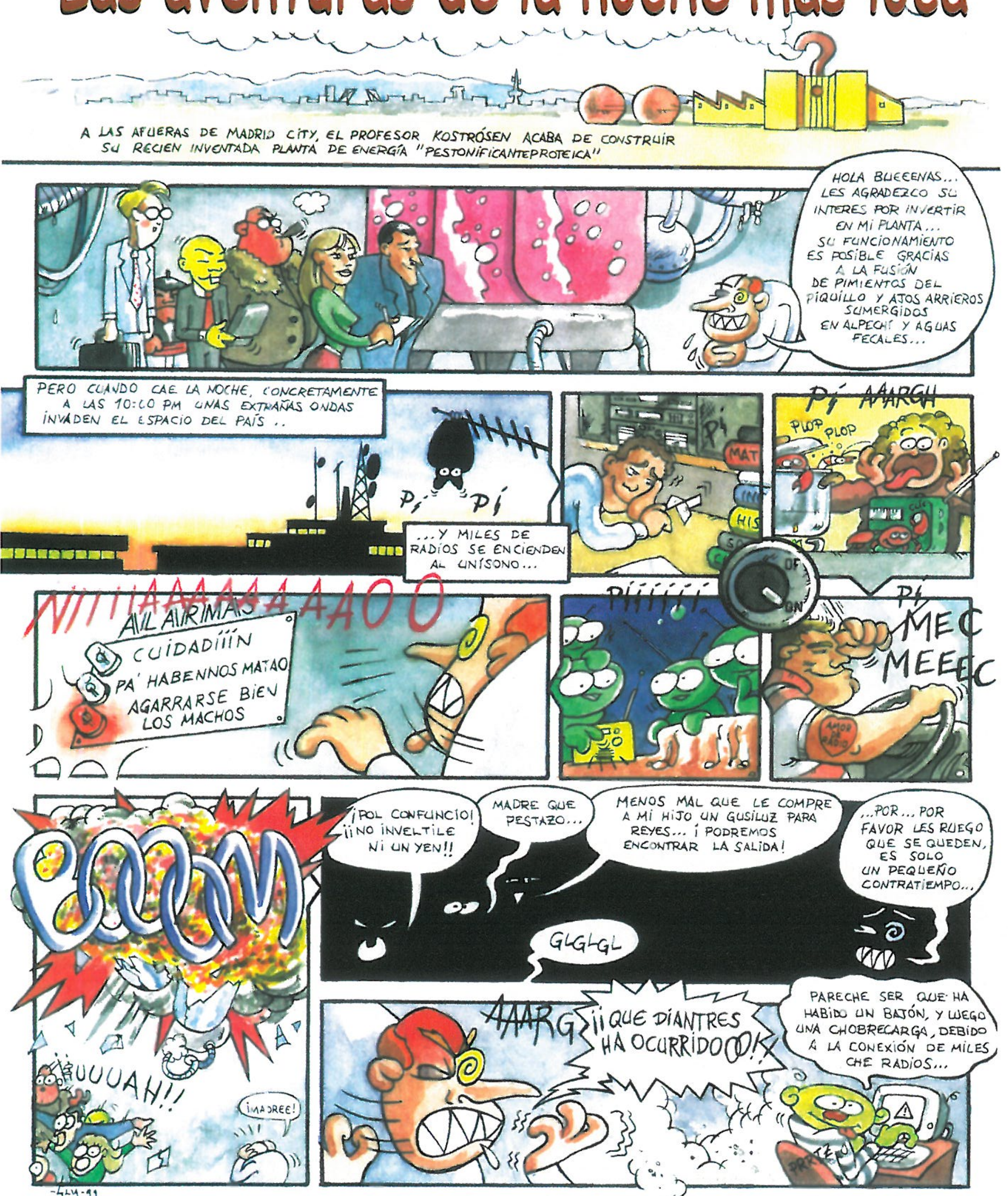
Suponemos que aquí hay un error porque, vamos a ver ¿un chavalillo de 20 tacos? Pero tío, si tú ya casi peinas canas. Nosotros también lo esperamos, así como que la consigan todos los demás lectores, a ver si así os desintoxicáis de tanto Final Fantasy. Estamos de acuerdo en que son unos juegazos de impresión, pero no sólo

Espero que al menos me publiquéis el dibujo, porque se lo quiero dedicar a un coleguilla que ha salido recientemente del hospital. ¡va por ti, Luqui! Porfa, porfa, porfa, publicadlo. ¡Ah!, y un saludo para todos vosotros que sois los mejores.

Se hace lo que se puede, aunque algunos se empeñen en que no lo seamos, día a día vamos mejorando para conseguir seguir siendo los mejores. Por cierto, hablando de mejorías, nosotros también deseamos que el tío Luqui se mejore cuanto antes.

Las aventuras de la noche màs loca

Por Salvador Martínez. Madrid



...ESPECHIFICAMENTE POR UN PROGRAMA CHE RADIO LLAMADO "LA NOCHE MAS LOCA"

¿ESE MALDITO PROGRAMA DE RADIO? ¡¡LO OOODIOOO!! MI VENGANZA SERA TERR¡¡¡IBLE

IIIK IIIK

¡¡SÍÍÍÍÍÍ, BIENVENIDOS AL PROGRAMA NUMBER ONE DE TODAA LA CIUDAD!!

CLIC

...JÍ JÍ JÍ, HOY SERA VUESTRA ULTIMA EMISIÓN... OS ENTERAREIS DE QUIEN ES EL PROFESOR KOSTROSEN...

PROBARE PRIMERO CON MI ROBOINSECTO POTENCIADOR DE LA VOZ, SE LO COLOCO A FERNANDO EN LA PERILLA, Y EL MAS LEVE SUSURRO... ¡LOS DEJARA SORDOS COMO UNA TAPIA!

BIP

TÍO, VOTA A PA.BÍ.O ¡PORQUE... SOY EL PUTO AMO!

ES QUE SOY... TAAAAN GUAPO

...VAYA... AHORA ME DAN GANAS DE ESTORNUDAR...

PLIC

¡DIOS!

¡ATCHUA!

¡¡AHI VA MI VIEJA MIX!! ¡¡TE HAS PASADO TRES PUEBLOS!!

¡TRAS! ¡QUE MOVIDA!

PIO

SNIF

COMO UNA TAPIA...

GRMBFLTJ GLGL

AHORA VEREIS... LE ENVÍO AL ALBERTO UN VIRUS INFORMATICO ¡TERRIBLE!

TCHAK

BUENO ALBERTOO, APAGA YA LA CONSOLITAA, ¡QUE ESTAMOS HACIENDO UN PROGRAMA DE RADIOOOO!

CLIC

YA ME GUSTARÍA VERTE A TI HACIENDO UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS...


...QUE EXTRAÑO... NO RECIBO NINGUNA SEÑAL. QUIZAS SEA LA BATERÍA... NO DEBÍ COMPRAR LAS PILAS EN EL RASTRO...
?
BEE
¡FLASH!
¡GRAORCOM!
A...
GRAAOR.ES
¡UUUAH DEJAME YAA!! ¡QUE TE PIR.EEES!
TIEMPO DESPUES...
¡ME ESTOY HARTANDO! ¡UTILIZARE EL MOBIL DE JAIME PARA ENVIARLES UNA DESCARGA DE DOS TRILLONES DE VOLTIOS!
GRR
BRRR
HOMBREE, JAIME, MOBIL NUEVOO...
SÍ, EL ANTERIOR LO HE TIRADO. YA NO FUNCIONABA BIEN
ADEMAS ESTE LLEVA CHORBA-AGENDA AUTOMATICA CON TANGUINISMO, Y MANOS Y PIES LIBRES...
¡¡TOMAD DESCARGA!! NO VAN A ENCONTRAROS NI UN ATOMO... ¡¡JÍA, JÍA!!
¡RANG!
¡¡YA ESTOY NEGROO!! ¡MIS ONDAS ESQUIZOFRENETICAS OS VOLVERA MAJARETAS, Y A TODOS VUESTROS OYENTES TAMBIEEEEN!
BEEP
VAYA HOMBRE, QUE MALA SUERTE JAIME, ¡¡SE HA IDO LA LUZ Y HEMOS PERDIDO LA CONEXIÓN!!
CHISPASAT
GLGLGL, JÍA, JÍA
JÍA
JÍA, JÍA
GRAOR.ES
VAYA TÍO RARO ¿NO? SE ESTA PONIENDO YA UN POCO PLASTA... ¿Y SI LE DAMOS UN POCO DE CARRIL?
TOC TOC
¡LLAMAN! VOY A VER QUIEN ES...
MM, NO SE, HA CONVERTIDO MI MOTO DE 200 CV EN 800 CV...
Y DESPUES DEL LOCUTOR AUTOMÁTICO, CON ESTA SUPER ANTENA OS "COGERAN" EN CALATAYUD, EL MATO-GROSSO Y BETA PICTORIS...
TELEARISA
ENSAIMADA
INDALO
QUESO PICON
¿FIN?

¡SUSCRÍBETE!

Remite el boletín adjunt
por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-2
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P. ....
Teléfono ....

Forma de Pago

- ❑ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
- ❑ **Tarjeta de crédito**
- ❑ **VISA** (16 dígitos) ❑ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

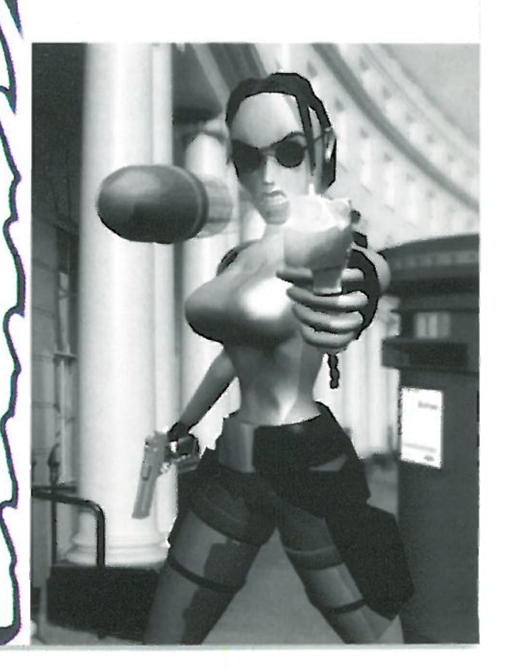
.................., a .... de .... de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)



EIDOS
INTERACTIVE



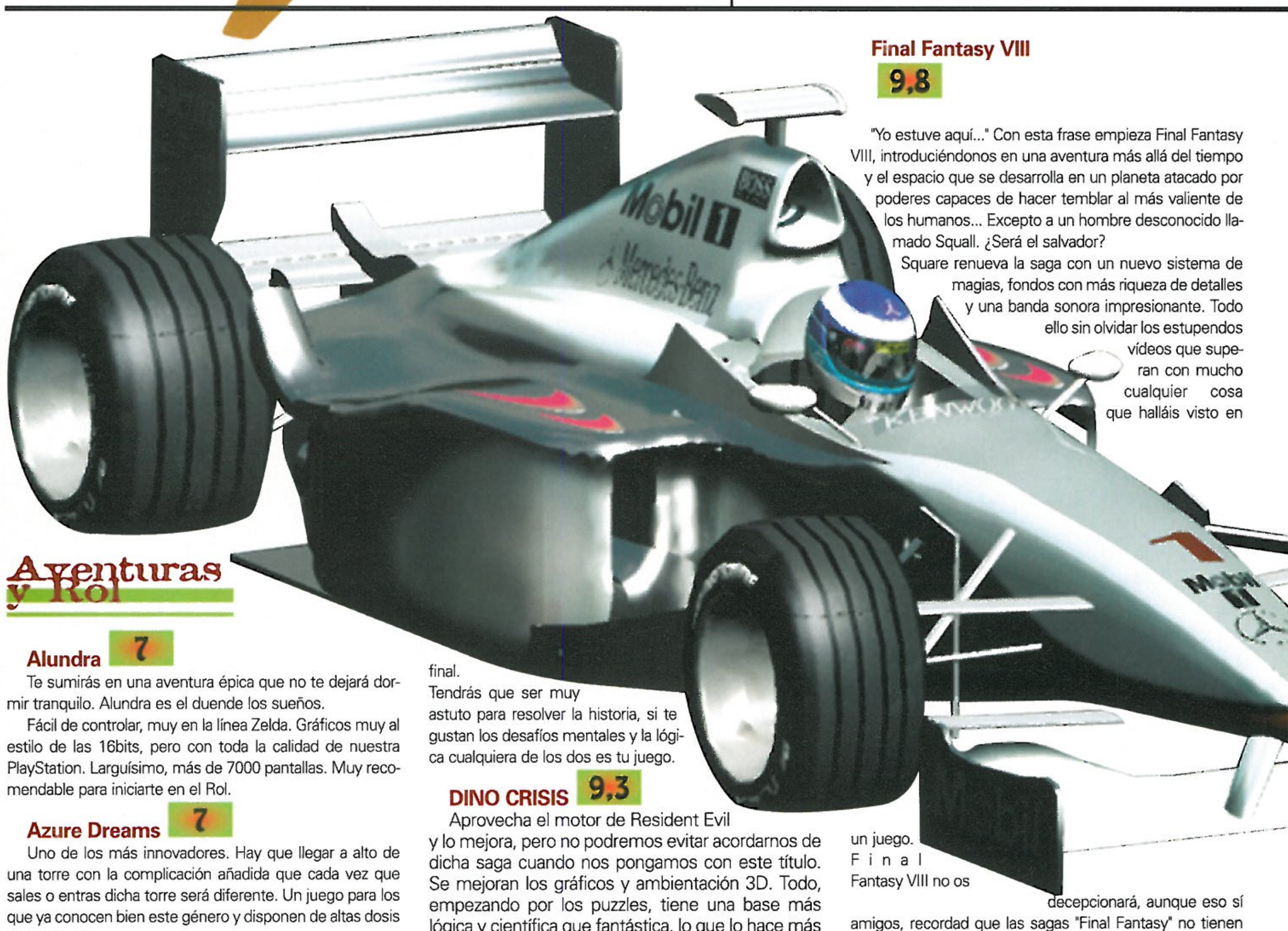
Av. Burgos,16 D. 1º.
28036 Madrid
Tel.: 91 383 68 80 Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
WWW.proein.com




Participa en el sorteo de 10 juegos TOMB RAIDER: " The Last Revelation"

ESCAPARATE

¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.



Aventuras y Rol

Alundra 7

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams 7

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Akuji 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

Breath of Fire III 6

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II 6

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final.

Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

Expediente X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión.

Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

Final Fantasy VII (Platinum) 10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Final Fantasy VIII 9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

Granstream Saga 6

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Hard Edge 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

Legacy of Kain 6

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Legacy of Kain: Soul Reaver 9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado. Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

Metal Gear Solid 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

Mission: Impossible



Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

Tenchu



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION 8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

Resident Evil (Platinum)

9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil II (Platinum)

9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

Silent Hill



Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

Syphon Filter 9,7

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

Tomb Raider II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms 8

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

XENA: LA PRINCESA GUERRERA 8,1

Las aventuras de la princesa guerrera llegan a las consolas, con fantásticos escenarios y un buen motor gráfico. Para haber usado "motion capture" con los personajes, no están muy logrados, aunque ha servido para que los movimientos de la protagonista se reproduzcan con gran fidelidad. El control es muy incómodo y algunos puzzles resultan demasiado complejos.

Beat'em up (o juegos de lucha)

Bloodlines



Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

Bloody Roar **8,8**

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

Dead or Alive **9,5**

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Kensei: Sacred Fist

5,1

Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

Marvel Superheroes

5

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.



Mortal Kombat Trilogy

6

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Psychic Force **7**

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

READY 2 RUMBLE **8,8**

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

Soul Blade (Platinum) **9,6**

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi

8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2

5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX

7

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken (Platinum)

7

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2 (Platinum)

9

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

Tekken 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

The Unholy War **5**

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Tobal 1 **6**

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

Rival Schools **7**

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

Victory Boxing 2 **7**

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

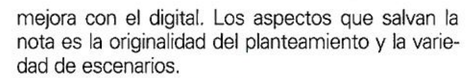
Xmen vs Street Fighter **5**

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

CARMAGEDDON **6**

Esperábamos mucho más de un juego que tenía posibilidades de convertirse en clásico, pero se queda simplemente en polémico. Los gráficos están poco trabajados y son demasiado poligonales, la música es muy Heavy, pero de poca calidad, y el control analógico es malo e impreciso, aunque



mejora con el digital. Los aspectos que salvan la nota es la originalidad del planteamiento y la variedad de escenarios.

C3 Racing  7

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Colin Mc Rae Rally 9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

Crash Team Racing 9,5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

Demolition Racer 8,5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

Die Hard Trilogy (Platinum) 9

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Driver  9,7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360º, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

Fórmula 1 97 (Platinum) 9,6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

Fórmula 1 98 5

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

FORMULA 1 99 7,7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

Gran Turismo (Platinum) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto  5

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.



LE MANS 24 HORAS 9,3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

Micromachines V3  7

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum) 8

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2  9

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

Need for Speed III  8

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.



NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9,6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

Newman Haas Racing

6

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

R4: Ridge Racer Type 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

Ridge Racer Revolution (Platinum)



Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer **8,5**

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

Road Rash 3D

7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

Speed Freaks **8,3**

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.

Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

Toca Touring Cars (Platinum)



Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars **9,4**

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

Test Drive 5 **7**

Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V Rally (Platinum) **9,3**

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es iniguable. Un clásico imprescindible para tu colección.

V-Rally 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

Wipeout (Platinum)



Creo que es el primer juego que salió para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)

9,2

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

Wipeout 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

Actua Golf 3 **5**

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer 3



La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis



El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Cool Boarders 2



Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y

competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.

Cool Boarders 3


Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98


Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf


Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial.


Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

Fifa 2000


El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT


Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

International Superstar Soccer 98 9

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings


Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificililllos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.

NBA Live 99


Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98 6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98


Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

Pro 18 World Tour Golf


Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

Smash Court Tenis 5

La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Sled Storm


Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

Tennis Arena


Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

Tiger Woods 99


Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field


No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING


El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

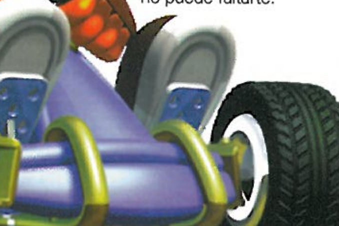
Virtua Pool


Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum)


Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.





Constructor 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Command & Conquer Retaliation 6

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.



Simcity 2000 7

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Theme Hospital 8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2 7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer II: Dark Omen 7

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

WORMS: ARMAGEDDON 7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

40 Winks 8,4

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en el mundo de la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Un título muy divertido que llama la atención por su gran variedad de escenarios y enemigos.

Abe's Oddysee (Platinum) 9

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Ape Escape 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

Bichos 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

Bugs Bunny: Lost in Time 9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

Capcom Generations 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

Crash Bandicoot 2 8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandicoot 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos

quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

Croc 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

Castlevania: Symphony of the Night



Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

Heart of Darkness



Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

KINGSLEY 7,1

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LOS PITUFOS 7,3

Reproduce con bastante fidelidad el espíritu de la serie de dibujos, doblaje incluido, pero no deja de ser un plataformas, directamente inspirado en la serie de Mario, bastante simplón, que no aporta nada nuevo. Para niños pequeños que puedan disfrutar con las aventuras de estos enanos azules.

Medievil 9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa 7

Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

Pacman World: 20 Aniversario 9,4

Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

Skull Monkeys



Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

Spyro the Dragon 9

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

Spyro 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

Tombi 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9 7

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

WORMS PINBALL 8

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

Devil Dice 7

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

Bust a Move 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi



Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Mr. Domino



Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La



forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Pop'n'Pop 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

Kula World



Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

Die Hard Trilogy (Platinum) 9

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom 6

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G Darius 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Metal Gear Solid: Special Missions 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

Omega Boost 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

Overboard 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank



El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

Point Blank 2



En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

Rampage 2: Universal Tour



Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

Time Crisis (Platinum)



La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

Retroforce 7,4

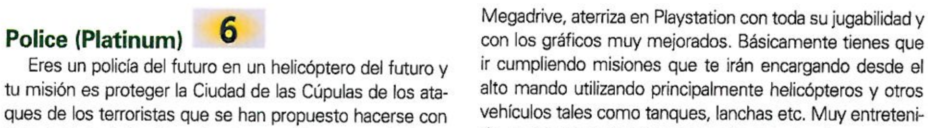
Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

Air Combat



La primera parte de Ace Combat que aquí recibió otro nombre. Muy bueno y para algunos mejor que la segunda parte. Los gráficos están un poco desfasados pero su alta jugabilidad hace de este juego una de las obras maestras de este apartado.



Ace Combat 2
9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

Colony Wars
7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance
9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius
8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

Forsaken
5

Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.



Police (Platinum)
6

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-Police 2
7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC Stunt Copter


Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás. Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

Soviet Strike (Platinum)
7

La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike


Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

Wing Over 2
6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

Bust a Groove


Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World
0

Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music
9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper
6

Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

Um Jammer Lammy
6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6



Nº. 7



Nº. 8



Nº. 9



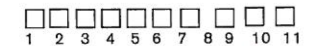
Nº. 10



Nº. 11

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X



Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P........................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:.............................)

☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM, MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barce

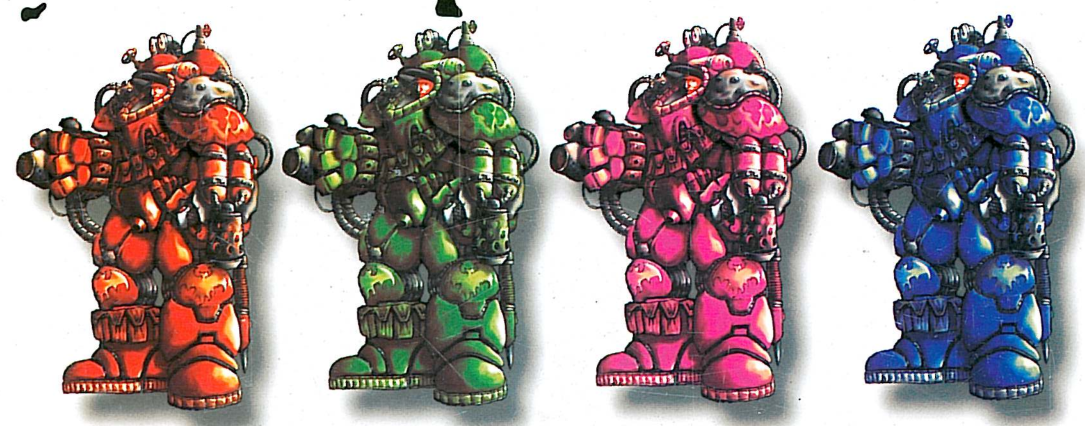
NÚMERO 11 YA A LA VENTA



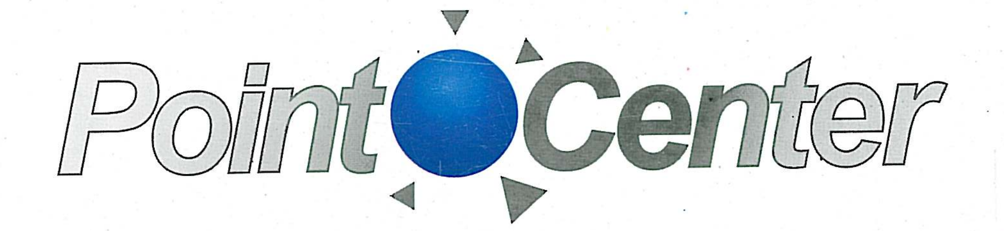
GRATIS LA GUÍA FINAL FANTASY VIII

SI LA PLAYSTATION VA A SER RECORDADA EN UN FUTURO, SIN DUDA ALGUNA LA SAGA FINAL FANTASY SERA EN GRAN PARTE RESPONSABLE DE ELLO.


Todos para Uno




y Uno para Todos


Point Center